

MASS EFFECT 3 • STREET FIGHTER X TEKKEN • WIPEOUT 2048
MEGACONSOLAS
El Corte Inglés
Nº 99 • Marzo/Abril 2012 • www.elcorteingles.es
LOS MEJORES JUEGOS EN TODAS LAS CONSOLAS
KINECT
STAR WARS
MUÉVETE CON LA FUERZA
KINECT RUSH
MAGIA PIXAR
RESIDENT EVIL
OPERATION RACCOON CITY
MARIO PARTY 9
DIVERSIÓN INFINITA
FIFA STREET
VIRGUERÍAS CALLEJERAS
KID ICARUS UPRISING
EL VUELO DEL HÉROE

Megaconsolas en iPad ¡¡Próximamente!!

Descárgate vídeos

Enlaza para ampliar
la información

Nuevas secciones
y más contenidos

Comparte en
tus redes favoritas

Interacción, navegación
intuitiva y rápida, efecto
pinza de ampliación de
imagen…

La mejor información
sobre videojuegos
en iPad pronto con
Megaconsolas

CLUB MEGACONSOLAS



facebook





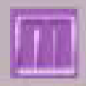
MARZO/ABRIL 2012



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Lorena Pérez
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Blazquez Bros
Colaboradores:
Jotacé, Gorrinch
Galibo, Penea
Publicidad:
Sandra Salinas
Fotomecánica:
Blazquez Bros
Imprime:
Rivadeneyra
Depósito Legal:
M-43083-2002



Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

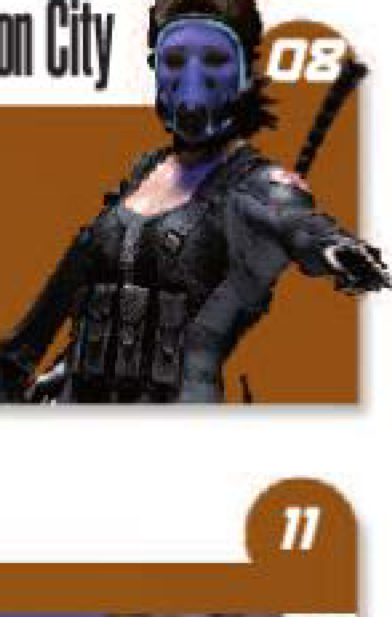
Max Payne 3 — 06
MULTI

El detective neoyorquino regresa a las consolas con una nueva aventura que le llevará al mismísimo Sao Paulo. El videojuego más cinematográfico de la historia está a vuelta de la esquina.



Resident Evil: Operation Raccoon City — 08
MULTI

Nueva entrega de la popular saga de acción y terror protagonizada esta vez por miembros de Umbrella cuya misión es acabar con todas las pruebas del desastre del virus T.

FIFA Street — 11
MULTI

Llega la cuarta entrega del simulador de fútbol urbano más popular. Toda la emoción del deporte rey en un clásico renovado con una jugabilidad fetén.



Kinect Rush — 15
XBOX 360

Los personajes más famosos de Pixar se dan cita en este juego para toda la familia, para vivir sus mágicas y divertidas aventuras a través de Kinect.




Kinect Star Wars — 16
XBOX 360

El mundo creado por George Lucas en su mítica saga cinematográfica llega a la Xbox 360 y a Kinect. ¡Para movernos en la aventura, sable láser en mano!



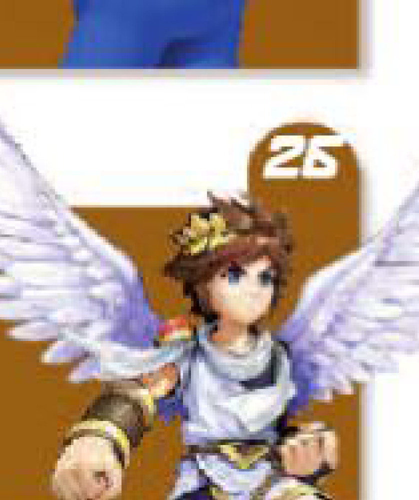

Mario Party 9 — 22
Wii

Un montón de divertidos y orginales minijuegos para que los personajes más famosos de Nintendo disfruten de lo lindo.



Kid Icarus Uprising — 26
3DS

Plataformas, acción y aventuras renuevan esta antigua franquicia de Nintendo. ¡Ahora para tu 3DS!




Índice ...
... POR JUEGOS

Carnival Salvaje Oeste 3D/28 FIFA Football/19 Grand Slam Tennis/13 Inazuma Eleven 2/29 Little Deviants /19 Mass Effect 3 /10 Metal Gear Solid: Snake Eater 3D/31 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations/14 Pandora's Tower /24 PokéPark 2: Un mundo de ilusiones/ 25 Reality Fighters /20 Super Monkey Ball: Banana Splitz /21 Street Fighter X Tekken /12 Tekken 3D Prime Edition /30 WipEout 2048 /18

La llave virtual

Hay tendencias que por fortuna no cambian. En el mundo de los videojuegos, el primer trimestre del año no es tan oscuro como ocurre en otros sectores. No hay cascada de videojuegos -eso ya se produjo en la época navideña-, aunque los que aparecen en el mercado son de enorme calidad. Pero es que además alguna de las tres grandes -Sony, Nintendo y Microsoft- nos suelen alegrar la vida con el lanzamiento de una nueva consola o un revolucionario periférico. Está claro que la aparición de PS Vita ha acaparado todos los flashes en este aspecto, no en vano su poderío gráfico, las nuevas funciones y todo el mundo de posibilidades conectable y descargable la hacen la consola más chic del momento. Desde finales de febrero muchos nos hemos vistos atraídos como a un imán hacia la nueva portátil de Sony, habiéndonos previamente informados de sus bondades de la mano del especial de Megaconsolas que se publicó para esta consola. Y la nave va, Vita se está haciendo con los corazoncitos de los usuarios, y en aplicaciones propias como Near y en las redes sociales se está dejando notar la adhesión de muchos de sus nuevos usuarios. Como también se prevé parecida repercusión con algunos títulos como «FIFA Street», con la vuelta del fontanero más famoso en «Mario Party 9», o con los lanzamientos al servicio de su majestad Kinect, el sensor de movimiento de Microsoft, como «Kinect Star Wars» y «Rush». Un horizonte lúdico de lo más potente.

J.M. Fillol



GRANDES PRESENTACIONES

Microsoft organiza grandes eventos para dar a conocer sus grandes lanzamientos para Kinect: Star Wars y Rush.



Todo gran acontecimiento que se precie es menester que tenga un previo sonado. Si bien el mes pasado hablábamos de la llegada de estupendos juegos al catálogo de Kinect, nada mejor que anunciar sus lanzamientos con grandes presentaciones. La de «Kinect Star Wars», que llegará el juego en abril, estuvo acompañada del preestreno de la mítica película de George Lucas Star Wars: Episodio I - La amenaza Fantasma 3D, el pasado 4 de febrero. Además de la asistencia masiva a unos conocidos cines de Madrid, famoseo incluido, el público principal, formado por padres e hijos, pudo disfrutar no sólo de la película, sino también del juego a través de tres grandes pantallas de televisión colocadas en el vestíbulo. Allí se puedo comprobar cómo «Kinect Star Wars» hacía las delicias de quienes por primera vez y en exclusiva tenían la primera toma de contacto con el juego y la Fuerza, conduciendo vainas de carreras y combatiendo con un sable láser sin ningún tipo de mando, utilizando solamente los movimientos de su cuerpo.

Kinect Rush

Con la misma intención de dejar huella, Microsoft trajo a los desarrolladores de «Kinect Rush: A Disney Pixar Adventure», que anticiparon las claves para pasarlo bomba (y a ser posible en familia) con este título que explota para ello los momentos más aventureros de cinco películas de Pixar: Up; Los increíbles, Ratatouille, Toy Story y Cars. Un lujazo de juego que contó con la presencia de Buzzlightyear, un imán para los niños que no dejaban de repetir en la presentación el famoso eslogan "...más allá y hasta el infinito".



Disponible para Xbox 360 y Wii

NICKELODEON DANCE

La compañía 2K Games, pensando en la salud y el bienestar de los más pequeños de la casa, lanza en marzo el videojuego «Nickelodeon Dance» con el que los niños realizarán actividades físicas mientras se divierten, saltan, brincan y bailan de la mano de sus personajes favoritos de las series del canal infantil de televisión Nickelodeon. Se encontrarán por tanto con la simpatica y dicharachera Dora, Diego, los Backyardigans y The Fresh Beat Band, con los que compartirán baile. Disponible para Xbox 360 (con el dispositivo Kinect) y Wii, el juego cuenta con 30 canciones entre las que están algunas originales del propio canal y temas muy conocidos de la actualidad. Con el modo entrenamiento los pequeños se pondrán en forma mejorando su salud cardiovascular. Además los bailes que se proponen en el juego han sido desarrollados por un coreógrafo experto en danza infantil y se incluyen ejercicios pensados especialmente para fomentar el juego activo y la forma física. «Nickelodeon Dance» también tiene un modo multijugador que ofrece la posibilidad de disfrutar en familia mientras se hace ejercicio. Y es que el ejercicio, además de saludable, puede ser de lo más divertido.

La guerra de los francotiradores

SNIPER ELITE V2



Silenciosos y letales, así son los francotiradores. Así tienes que ser en «Sniper Elite V2», el nuevo título para esta serie desarrollado por Rebellion, que estará en el mercado a partir del próximo mes de mayo para PS3, Xbox 360 y PC. Ambientado en los últimos días de la Segunda Guerra Mundial, más en concreto en un Berlín destrozado por las bombas de los aviones Aliados, deberemos de poner en valor todos nuestras aptitudes para la lucha táctica. La estrategia será fundamental para movernos entre edificios derruidos -la calidad gráfica promete ser impresionante- buscar el lugar adecuado donde encaramarnos y eliminar al enemigo sin ser sorprendidos. Ojo porque la IA de éstos está depurada al máximo y pondrán en muchos aprietos al jugador. Por supuesto el rifle de larga distancia será el principal compañero, y en las cortas la pistola Welrod, la primera pistola silenciadora inventada. Pero lo más llamativo de esta acción en tercera persona lo pondrá la exclusiva 'kill cam', gracias a la cual se recompensan los mejores disparos con imágenes explícitas del recorrido de la bala y lo destructivo que puede llegar a ser en el cuerpo humano, a través de una vista de rayos X . Sencillamente, espectacular.

Una nueva aventura de fantasía
SORCERY

El próximo 24 de mayo llegará a PS3 toda la magia, la emoción y la épica de «Sorcery», un juego cargado de hechizos, extrañas criaturas, monstruos e ingeniosos retos que pondrán a prueba tu mente. Todo el poder estará en manos del jugador, que se meterá en la piel de Finn, un aprendiz muy habilidoso que pretende convertirse en hechicero. Su varita mágica es el mando PlayStation Move que permitirá al usuario manejar poderosas fuerzas para crear hechizos que poco a poco irán haciéndose más y más complicados. Su talento para la magia junto a la ayuda de si inseparable gata Erline le ayudarán a derrotar a la Reina Pesadilla que amenaza con sumir a la tierra en la oscuridad eterna. Se trata de una aventura en tercera persona para un solo jugador que combina una historia compleja, bien desarrollada y ambientada y de gran profundidad, con la mecánica de un RPG de los de toda la vida. Es una experiencia totalmente inmersiva, con un alto nivel de jugabilidad y muy intuitivo a la hora de avanzar, superar retos y enfrentarse a peligrosos enemigos.





Diversión a toda pastilla
RIDGE RACER UNBOUNDED

El 30 de marzo sale a la venta el nuevo «Ridge Racer Unbounded» para XBOX 360, PS3 y PC. Namco Bandai ha anunciado ya los detalles del sistema de reserva y el del primer día del juego, que llegará con contenido muy atractivo para sus aficionados. En concreto la edición del primer día del juego incluirá tres coches extra y cinco increíbles decoraciones para los vehículos. Los nuevos vehículos ofrecen más variedad y alternativas nuevas de conducción a la batería de vehículos que ya estaban incluidos en el juego. Los coches extra son: The Ghoster, The Inmortal y The Road Wolf, un cupé rojo inspirado en los coches de los 60 con el que es imposible pasar desapercibido. Aquellos que reserven el juego podrán hacerse además con más contenidos extra. La última entrega de la franquicia «Ridge Racer» ofrece también la posibilidad de crear ciudades completamente personalizadas y compartirlas online. El nuevo título lleva la conducción competitiva a un nivel aún más elevado en el que se funden la acción explosiva con el control y los derrapes de estilo arcade.

Breves

«London 2012»

Sega ha anunciado para el próximo mes de junio el lanzamiento del videojuego oficial de los Juegos Olímpicos de Londres, «London 2012». Disponible para Xbox 360 y PS3, el juego presenta hasta 30 modalidades deportivas y modo de juego online.

IDÉAME

Los próximos 14 y 15 de abril se celebrará en la Universidad Complutense de Madrid el IV Encuentro de Jóvenes desarrolladores de videojuegos, IDÉAME, que mostrará en primicia los 30 más ochenteras. El invitado especial a este evento es Jools Watsham, desarrollador del juego «Mutant Mudds».

«Bioshock Infinite»

2K Games e Irrational Games lanzarán «BioShock Infinite» el próximo 19 de octubre 2012 para Xbox 360, PS3 y Pc. El juego, explican sus responsables, revolucionará la narrativa de los juegos de acción. La franquicia «Bioshock» ha vendido en el mundo más de 9 millones de copias.

«Assassins Creed 3»

Habrá que esperar hasta octubre para disfrutar del nuevo «Assassins Creed 3». Pero Ubisoft va poco a poco desvelando detalles del esperado título. Como novedades, habrá nuevo protagonista y estará ambientado en la Revolución americana.

Jane's Advance Strike Fighters ya está disponible
ALTOS VUELOS

El nuevo simulador de vuelo y acción «Jane's Advanced Strike Fighters», disponible para Xbox 360, PS3 y PC, ofrece a los jugadores la posibilidad de escoger entre hasta 30 aviones diferentes, de los cuales destacan los reactores caza soviéticos MiG-21 y MiG-29, así como el F-4 Phantom II americano o el versátil y sigiloso avión de combate F-35 Lightning II.



Extensión para PC
TOTAL WAR: SHOGUN 2. LA CAÍDA DE LOS SAMURÁI



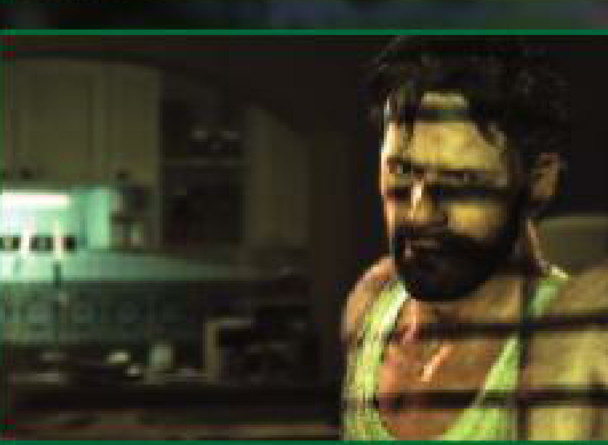
Once años después de la salida al mercado del primer juego de la saga, apareció en marzo de 2011 su esperadísima secuela, «Total War Shogun 2», aquella con la que el género de estrategia volvía a cobrar fuerza para PC. Un año más tarde Sega lanza una extensión auto-jugable que perfecciona las características de anteriores títulos y que tiene a sus fans frotándose las manos. «Total War: Shogun 2. La caída de los samuráis» sale a la venta el 23 de marzo. El título de 2011 situaba la acción en el Japón de mediados del XVI. En la nueva extensión ambientada en 1863, en la época de decadencia de los samurais, las batallas, tanto las terrestres como las navales han sido mejoradas. Además se ha añadido un mapa de campaña detallado y los jugadores podrán escoger entre nuevos clanes jugables.

TEXTOS: PENEA

MAX PAYNE 3

Todo lo bueno se hace esperar y en este caso han sido ocho años los transcurridos para volver a ver en acción frenética al detective Max Payne. RockStar Games lanza en marzo el "shooter en primera persona más cinematográfico de la historia".

Un guión trabajado al máximo, una narrativa totalmente cinematográfica, una física renovada, un tiempo bala totalmente actualizado, escenarios diseñados al detalle donde todo puede ser destruido y un Max Payne por el que sí pasan los años. Arrancará la historia en el apartamento del detective Max Payne, en Nueva York, ciudad clave en los anteriores juegos que seguirá siendo importante en éste, a pesar de que Payne se traslada a Brasil. Por Sao Paulo nos movimos cuando probamos el juego, convirtiéndonos en un miembro del equipo de seguridad del empresario Rodrigo Branco. Así Max Payne se encargará de su seguridad, la de su familia y su empresa y eso le meterá en más de un lío... sobre todo porque la mujer de Branco es secuestrada nada más arrancar la aventura. El entorno del empresario y de sus hermanos, un político y un gigoló, llevarán a Max a conocer escenarios muy diferentes y a realizar constantes viajes a Nueva York, ciudad que sigue siendo clave en la acción. Y acción precisamente es lo que derrocha. La empresa de Branco, las calles de Sao Paulo, las barriadas, su apartamento... todos estos lugares están diseñados al milímetro, con una estética muy de celuloide y oscura y cargados de elementos jugables, siendo entornos altamente destructibles. Todo un mundo abierto de episodios espectaculares completamente actualizado que engancha desde el minuto uno. Ofrece además un modo multijugador enlazado con el argumento principal y que no es sólo un añadido... Max Payne vuelve más fuerte que nunca.





MÁS CÍNICO QUE NUNCA

Han pasado ocho años en la vida de Max Payne desde que le dejamos al final del segundo juego y nos encontramos con un hombre más atormentado que nunca. Es el típico detective de un clásico del cine negro, solo que ya no es detective. Ha dejado la policía y ahora se dedica a temas de seguridad privada. Y en sus ratos libres mata el tiempo e intenta olvidar su tormentoso pasado bebiendo y tomando analgésicos... La nueva entrega nos mostrará a un Max más cínico que nunca, que lo arriesga todo en su trabajo porque ya no tiene nada que perder. Su mujer y su hija fueron asesinadas y ese recuerdo no es capaz de borrarlo ni de superarlo.

EXCEPCIONAL FÍSICA

La nueva entrega pisa fuerte. Se ha implementado la física haciéndola más práctica y realista, de manera que hasta podemos ver cómo cambian de posición las arrugas de la camisa de Payne a media que éste se va moviendo. Se ha actualizado también el mítico tiempo bala; cada bala tiene una física diferente con un daño distinto que se puede ver en la pantalla. Algunas de las secuencias parecen haber sido creadas por el mismísimo Spielberg, como aquella en la que una joven conduce un autobús mientras Max, a bordo, dispara a los enemigos por las calles de la ciudad. Espectáculo y acción garantizados.

Compañía: Rock Star Games **Género:** Shooter **Lanzamiento:** Mayo **Cibercontacto:** www.rockstargames.com/maxpayne3/ **Plataformas:** Xbox 360, PS3

RESIDENT EVIL
OPERATION RACCOON CITY

Con más acción, peligros y zombis que nunca, esta nueva visita a Raccoon City es todo un espectáculo que anuncia nuevas emociones en el futuro.

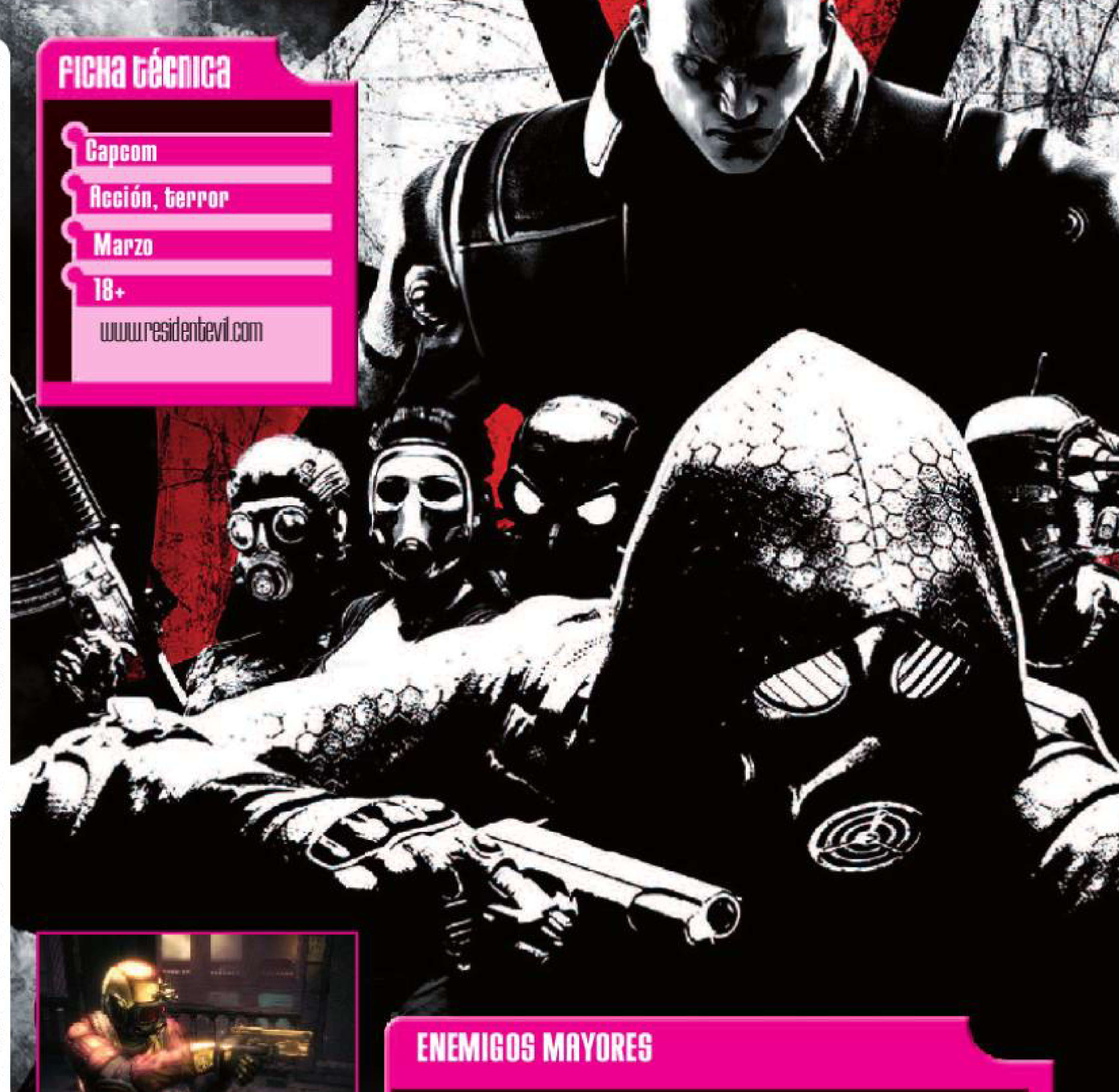
Vueltas y vueltas ha tenido la saga fundacional del survival horror desde que abrió sus puertas hace más de tres lustros: que si más campo abierto, más FPS, menos zombis, mayor ambientación, estrategia galopante, flashbacks mareantes... Ahora, en su afán de reinventarse siempre,, vuelve a su yacimiento original de acción y combate multijugador gracias a Slant Six Games, la desarrolladora de varios títulos de la saga «SOCOM», que se ha encargado de acarrar el morlaco por los cuernos. Así, «Operation Racoon City» es una reinterpretación de los sucesos descritos tanto en «Resident Evil 2» como en «Resident Evil 3» donde no solo competiremos contra escuadrones enemigos, sino también contra los impredecibles no-muertos y contra letales armas biológicas (B.O.W.), lo que crea un estilo de juego que da un paso al frente en el territorio de los shooters en tercera persona.

Buena fuente

Recapitulando argumento (cosa siempre importante en la franquicia), estamos en septiembre de 1998 y la acción se centra, una vez más, en la funesta Raccoon City y las terribles consecuencias de la propagación del mortal T-virus originado en las instalaciones de la corporación Umbrella. Bajo una tapadera, Umbrella ordena que un equipo de élite se dirija a Raccoon City para destruir todas las pruebas del estallido y eliminen a cualquier superviviente. Mientras tanto, el Gobierno norteamericano ha puesto en cuarentena la ciudad y enviado a sus propias fuerzas especiales para determinar el origen de la misteriosa epidemia.

FICHA TÉCNICA

- Capcom
- Acción, terror
- Marzo
- 18+
- www.residentevil.com



ENEMIGOS MAYORES

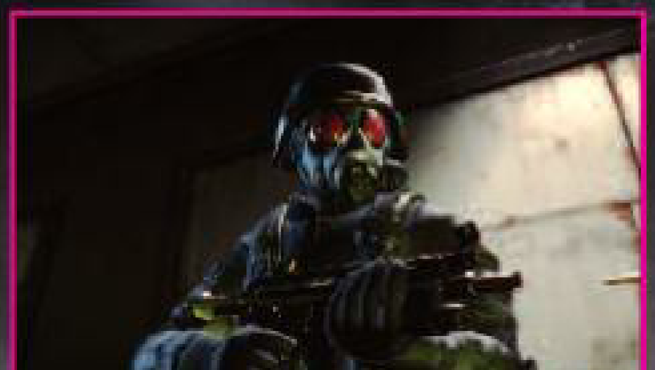
Si bien en cada entrega de Resident Evil nos quedamos para el recuerdo con algún que otro jefe final memorable, ojo a los bicharracos a los que tendremos que plantar cara en esta ocasión, más monstruosos y peligrosos que nunca. Por supuesto están los zombis clásicos, pero también algunas abominaciones como los Hunters o los Linkers, que suponen una verdadera amenaza por su insistencia y su capacidad de convertirnos en zombis. Todos ellos, con un ambiente pesadillesco y de muy mal rollo, nos harán tener el dedo en el gatillo constantemente.

MODOS ESPECTACULARES

Aparte de los modos de juego tan entretenidos como el Survival, Versus o Ataque, en Xbox 360 y por 320 puntos, tendremos el modo Nemesis, que enfrenta al USS contra las Fuerzas Especiales Americanas en una fascinante y brutal batalla de hasta ocho jugadores, en busca de la obtención de la más alta puntuación, pero con el añadido de poder controlar un terrorífico Nemesis. Meterte en este embrollo te resultará fascinante por el sistema de combate y espectacular por el resultado final.

Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□







Envueltos en la acción están el bisoño oficial de policía Leon S. Kennedy (en lo que supone su regreso esperado a la serie) y la fetén Claire Redfield.
Por tanto, tomaremos el papel de un soldado de los Servicios de Seguridad de Umbrella (U.S.S.) luchando contra todas las fuerzas rivales en Raccoon City, aunque podremos elegir entre media docena de personajes, cada uno con sus diferentes habilidades y características, incluyendo la científica de campo Four-Eyes, que puede manifupar el T-virus y controlar las armas biológicas que asolan las calles de Raccoon City, o los expertos en armas y el capitán Lupo del U.S.S. En cuanto a modos de juego, tenemos el Campaña, que emprenderemos en calidad de miembro del Servicio de Seguridad de Umbrella por equipos de hasta 4 jugadores, y tampoco hay que descuidar los modos multijugador online que ofrecen una experiencia de juego única gracias a la lucha a tres bandas entre el Servicio de Seguridad de Umbrella, las Fuerzas Especiales Americanas y la amenaza de los zombis y las armas biológicas (B.O.W.).
Unos grandes gráficos sin y una acción sin aliento to convierten a ésta en una de las entregas más brutales e irresistible de la saga. ¡Rock and roll!

GUÍA DE JUEGO



Sangriento, violento, directísimo... Son algunas de las características principales de este juego, muy en la línea «Outbreak», y cuya jugabilidad es sencilla para no perder ripio ante el tomate en el que estamos metidos en todo momento. Por ello, es vital ir consiguiendo un arsenal completito, desbloqueable a base de matar zombis y criaturas feroces. Con los puntos de experiencia adquiriremos rifles de asalto, subfusiles, ametralladoras, escopetas, pistolas... y también habilidades muy útiles. Por ejemplo, detección de objetos, recarga rápida, armadura... en el capítulo de las pasivas, porque también tendremos otras activas como visión sonar, invisibilidad, disparos sin límite... Eso sí, depende de las características de nuestro personaje, bien sea científico, médico, especialista en asalto o vigilancia... Toda afinación es poca para sobrevivir a Raccoon City, territorio minado pero también repleto de plantas de curación, granadas y objetos útiles para sobrevivir a las hordas demoníacas.

TEXTOS: GORRINCH

MASS EFFECT 3



Una galaxia al borde del abismo se enfrenta al desafío más grande de su historia: defender la Tierra y conseguir una alianza interracial. Las aventuras gráficas que triunfaron durante los años ochenta y noventa han encontrado un sustituto acorde a la demanda de los tiempos en «Mass Effect». El tercero de la saga de Bioware confirma ahora su hegemonía con una maravilla dentro del género. El argumento nos traslada a un escenario apocalíptico: los Reapers, una antigua e implacable raza alienígena, amenazan con arrasar la vida inteligente de la galaxia. El comandante Shepard se ve obligado a huir de la Tierra en busca del apoyo de otras especies también en el punto de mira de los invasores... En caso de tener partidas guardadas de títulos anteriores, «Mass Effect 3» recompensa a los usuarios fieles con cientos de opciones de personalización exclusivas, y además será consecuente con las decisiones tomadas en los capítulos precedentes. En los apartados técnicos, Shepard y sus acompañantes vuelven a convertirse en espectáculos andantes. Más centrado en la visión en tercera persona, el diseño de los escenarios y personajes es siempre de una calidad superior, a lo que ayudan las eminentes animaciones faciales. El juego contiene cerca de 80 minutos de escenas cinemáticas apabullantes. El sonido no queda por detrás, con participaciones de actores de culto como Tricia Helfer, de la serie "Battlestar Galactica", en las voces (en inglés, of course). «Mass Effect 3» pone el punto final a la trilogía con un soberano homenaje a la ciencia ficción. La cantidad de opciones, minijuegos y misiones alternativas hacen posible jugarlo entero dos o tres veces y de formas distintas. Se le echará de menos, comandante...

Ficha técnica

- EA
- RPG
- Marzo
- 18+
- www.ea.com

Valoración

- GRÁFICOS ■■■■■□
- JUGABILIDAD ■■■■■□
- SONIDO/FX ■■■■□□
- ORIGINALIDAD ■■■□□□

ACCIÓN Y CREACIÓN

La versión de Xbox 360 para Kinect nos permite lanzar granadas, seleccionar armas, dar órdenes o interactuar con nuestro entorno simplemente diciéndolo en voz alta. Común a todas las plataformas es la disposición del modo principal, al que podemos jugar de tres maneras: Acción, con diálogos automáticos; Historia, con ayudas en las partes de combate, y RPG, donde se prescinde de cualquier atajo y tenemos que tomar todas las decisiones. Puesto que la inteligencia artificial ha aumentado, no nos vendrá mal probar el modo cooperativo para cuatro jugadores online, en misiones paralelas a la historia principal. Y siguiendo en la red: ya se puede descargar el primer DLC que contiene nuevos personajes y niveles.

FIFA STREET

Tras tres intensas y relampagueantes entregas, donde regateaban hasta a su sombra, la franquicia más malabarista de EA Sports hace borrón y cuenta gracias a la espléndida pizarra donada por «FIFA 12».

Y es este título le ha proporcionado un motor gráfico en plan "dream team", con un nuevo sistema de contol de balón, entornos y escenarios de calidad, desde los guetos de Londres a las malas calles de Ámsterdam, pasando por Río de Janeiro o Nueva York, supersonido callejero y una fantasía en movimiento de muchos quilates. Toda la carne en el asador se ha puesto en un juego que pretende revitalizar la saga, principalmente haciendo hincapié en la filigrana pura y dura, que de eso se trata. De hecho, tendremos más de 50 a nuestra disposición, algunas totalmente boquiabiertantes, sobre todo las nuevas habilidades aéreas, y dos tipos de regate, el callejero y el estático, para poder vacilar a los rivales con choques uno contra uno o cinco contra cinco en todo tipo de pistas, azoteas, pabellones o hasta parkings.

En cuanto a modos de juego, tenemos el modo Torneos, donde competiremos en 16 diferentes, incluso online contra equipos creados por otros usuarios de «FIFA Street». Otra joyita de la corona es el World Tour, modo de juego social, que nos permite formar a nuestro capricho un equipo de estrellas callejeras y, paso a paso, conseguir más de 100 estilos, 225 objetos e innumerables trucos, equipaciones y celebraciones distintas. Las licencias oficiales del Madrid, Barça, Manchester United y otros equipos punteros nos permitirán ensayar virguerías en las botas de Kaka, Messi o Rooney, aunque también hay algunos fenómenos callejeros que a veces les dejan en paños menores. Porque esto es la ley del asfalto, ni más ni menos.



VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■■□□

JUGABILIDAD ■■■■■□

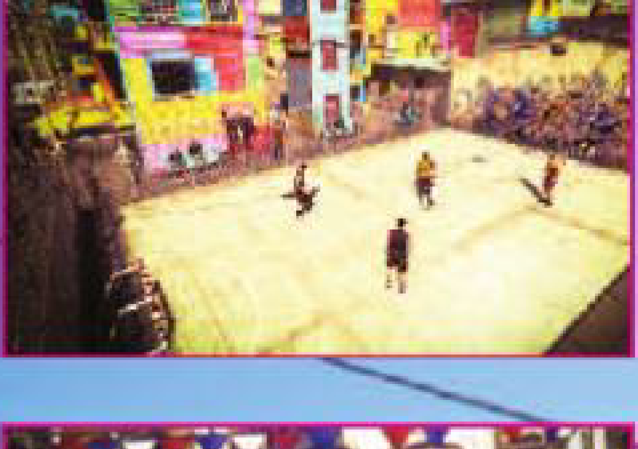
SONIDO/FX ■■■■□□

ORIGINALIDAD ■■■■□□



LA RULETA DE LA FILIGRANA

▶ Uno de los rincones más divertidos de «FIFA Street» es el de los desafíos urbanos, un total de 20 pruebas a ras de calle que nos permitirán fichar diversos cracks, incluyendo futbolistas callejeros reales, o estrellas de equipos punteros. La mecánica de juego abarca a equipos de uno a cuatro jugones, con normas variadas como las Reglas para Caños (marcando gol entre las piernas del rival), Puntos de Diversión (ganando y entreteniendo al público), o Rey de la Pista (quedarse sin jugadores en el terreno a fuerza de marcar goles). Un festín..





FICHA TÉCNICA

EA Sports

Deportes

Marzo

3+

www.ea.com



PS3/XBOX 360

STREET FIGHTER X TEKKEN

El "crossover" está de moda y a la orden del día, sobre todo en títulos de lucha y bofetada fina, muy proclives a estas mezcolanzas.

Y si son tan atinadas como esta confrontación largamente esperada por los aficionados, muchos mejor. Con el motor de «Street Fighter IV» otorgado por Campcom y Dimps, el juego nos ofrece la última gran apuesta de peleas por equipos, con personajes representativos de cada franquicia en una de las líneas de luchadores más consistente de la historia del género de la lucha. Así, podremos disfrutar de la lucha de gigantes frente a frente, con docenas de personajes jugables como Ryu, Ken, Guile, Able y Chun-Li de la saga «Street Fighter», y Kazuya, Nina, King, Marduk, y Bob de la franquicia «Tekken». Todos ellos, lanzados a la arena con batallas por equipos de dos a tiempo real donde podremos alternar a los personajes según se vaya desarrollando el duelo.

Como buen título mestizo, «Street Fighter X Tekken» aprovecha lo mejor de cada casa. Por ejemplo, la posibilidad de lanzar a nuestros enemigos por los aires como si fueran avioncitos de papel, sello inconfundible made in «Tekken», o los golpes especiales aéreos estilo «Street Fighter». Pero ojo que por tierra los ataques también son brutales. Un modo online con funcionalidad propia reforzada, unos controles intuitivos, un sistema de gemas que nos echará un cable cuando la gresca se torne peliaguda y truquillos como el "cross assault" que nos permite atacar con dos personajes a la vez durante un tiempo limitado, o el "cross rush" (con los cuatro en la lona) redondean un juego que, desde luego, hará las delicias de los aficionados al género de lucha, que siguen siendo legión.



FICHA TÉCNICA

- Capcom
- Lucha
- Marzo
- 12+
- www.streetfighter.com/es/sfxtk/

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

PENSAR ANTES DE PEGAR

Ante la variedad y profusión de contrincantes con los que nos enfrentaremos, no es mala idea pasarse por la Sala de Preparación, que nos permite entrenar y practicar junto con otro jugador online y dejarnos así resabiados para poder acceder a enemigos de altura. Aunque si se nos resiste alguno, podremos echar mano a la técnica «Cross rush», consistente en desencadenar un poderosísimo combo a base de pulsar ataques débil, medios, fuertes y fuertes, por ese orden.

A FONDO

TEXTOS: PENEA

XBOX 360/PS3

GRAND SLAM TENNIS 2

Los cuatro slams más importantes del circuito de tenis actual están en la segunda entrega del simulador de EA. Australia, el Abierto de EE.UU., Wimbledon y Roland Garros te esperan para que demuestres lo que sabes hacer raqueta en mano...

El primer título de esta saga salió hace unos años para Wii y alcanzó unos resultados notables. Su secuela sale ahora al mercado y lo hace para XBOX 360 y PS3 (y su PS Move) y lo hace con suficientes y notables mejoras que le convierten junto a «Virtua Tennis» y «Top Spin» en uno de los títulos más logrados sobre esta emocionante disciplina. El contenido del juego es abrumador. Cuenta con 25 tenistas reales, entre los que se encuentran las estrellas de la actualidad por todos conocidas (Nadal, Djokovic, Federer, Roddick, las Williams y demás) y los grandes leyendas del pasado convertidos ya en mitos vivientes como Becker, Sampras, Borg o el polémico McEnroe. Si no nos gusta ninguno también podremos editar nuestro propio jugador. Incluye también un gran número de torneos destacando los cuatro principales ya mencionados representados fielmente y con una ambientación muy lograda. En cuanto a las modalidades a la hora de jugar la oferta del juego es más que variada. Quizás la que más jugabilidad ofrece es el modo Carrera, con el que podemos ir evolucionando a lo largo de diez años y en donde pasaremos por duras y largas horas de entrenamiento, torneos menores y campeonatos que poco a poco irán aumentando en nivel. Los demás modos son más habituales: Partidos individuales, dobles, torneos, entrenamiento y otro novedoso, Clásicos ESPN Grand Slam, con el que podrás disfrutar de míticos encuentros del pasado. Cuenta también, como no podía ser de otra manera, con un adictivo modo online que te asegura horas y horas de pique dándole caña a la raqueta.

Ficha técnica

- EA Sports
- Deporte
- Febrero
- 3+
- www.ea.com

Valoración

- GRÁFICOS: ■■■■□□
- JUGABILIDAD: ■■■■□□
- SONIDO/FX: ■■■□□□
- ORIGINALIDAD: ■■■□□□

PARA VETERANOS Y NOVATOS

Además de los grandes circuitos, de la variedad de modalidades de juego y los mejores tenistas, los chicos de EA se han esforzado para hacer de este videojuego una auténtica lección de tenis. Los movimientos han sido copiados y logran ser muy realistas. Además es accesible a todo tipo de jugadores, expertos y novatos. Los veteranos seguramente optarán por el uso de los do sticks y los gatillos para mover al jugador y golpear (la gama de golpes es muy extensa).Los más inexpertos podrán manejar a sus jugadores con el stick y los botones del pad. Todo es ponerse.

A FONDO

TEXTOS: HAL

NARUTO SHIPPUDEN
ULTIMATE NINJA STORM GENERATIONS

El bueno de Naruto, *del* que tanto hemos contado y cantado sus hazañas y gestas, sigue repartiendo como un campeón en esta última entrega de su interminable serial jugón, esta vez desarrollada por CyberConnect2.

Pero nada de pensar que se trata de otra vuelta más a la manivela, ya que este título amplía el número de personajes jugables y de apoyo, más allá que cualquier otro episodio narutiano anterior. Aparte, podremos competir en una gran variedad de modos de batalla online, con todos sus personajes más carismáticos de la casa, incluyendo Raikage y Sasuke Uchiha (Susano'o), al tiempo que se desvelan secretos jugosos sobre los ninjas Zabuza y Haku. Estamos, pues, ante un anime esencial para el devenir de la saga, ya que descubre la verdadera historia de sus personajes narrada con secuencias completas del anime original desarrolladas por los estudios Pierrot exclusivamente para el juego.

Un aspecto visual de muchos quilates que abre paso a una nueva generación de luchadores como Zabuza, Raikage, Tsuchikage, Mizukage, Young Kakashi y muchos más (cada uno con sus propios ataques, combos y acciones especiales, dominadas por la contundencia y espectacularidad), desplegando sus novedosas técnicas luchadoras en otro puñado de nuevos modos de batalla, sobre todo el «Batalla sin fin» online. Una jugabilidad por tanto mejorada notablemente, gracias a sistemas inéditos como el de sustitución y cancelación de combos, una banda sonora pegadiza y textos en castellano (aunque voces en inglés y japonés, para darle más ambientación a la cosa) hacen de éste un título ideal para que sus fans le hagan la ola.



FICHA TÉCNICA

- Namco Bandai
- Acción
- Marzo
- 12+
- www.es.namcobandaigames.eu

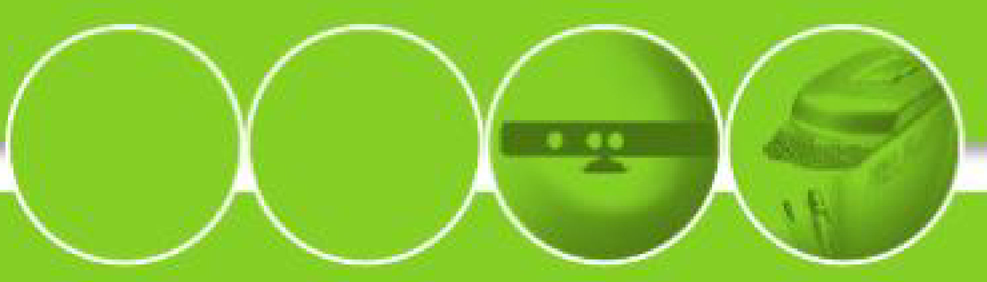
VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

CARTAS BOCA ARRIBA

Otro de los puntos valiosos del juego es su incorporación de una colección de cartas con un código exclusivo que nos permitirá desbloquear el correspondiente arte de cada personaje para su perfil dentro del juego, y participar así en una pequeña batalla especial para obtener habilidades extra que supondrán una gran ventaja en las peleas principales. Un plus de sensaciones nuevas para darle más emoción y adrenalina al juego.

A FONDO



KINECT RUSH
UNA AVENTURA DISNEY-PIXAR

Durante la macro-presentación de la línea Kinect for Kids en Nueva York el pasado otoño, una de las estrellas indiscutibles fue el anuncio de un juego casi mágico que nos invitaba a subir, como en La rosa púrpura de El Cairo, a algunas de las mejores películas de los últimos años: las maravillosas de Pixar.

Algo casi tan alucinante como fue protagonizar, hace unos 25 años, aquel legendario «Dragon's Lair», pero que ahora se pule y perfecciona con mucho más estilo gracias a la tecnología de Kinect. Así, con este título podremos transformarnos en los personajes de cinco aventuras de Disney/Pixar: «Los Increíbles», «Ratatouille», «Up», «Cars» y «Toy Story» y, en cada una de ellas, poder resolver puzzles, atrapar supervillanos, montar un zafarrancho en el patio de recreo, recorrer las calles de París endiabladamente, volar con cientos de globos atados en la chepa o ser un conductor de primera. ¿Se puede pedir más variedad temática y diversión?

Lo primero de todo, y donde empieza lo bueno y revolucionario del juego, es en el escaneo del jugador para poder meternos en faena como Dios manda. Una vez creado nuestro avatar, ya podremos lanzarnos a recorrer los cinco mundos Pixar creados, con total libertad de movimientos y exploración, dotados de un nivel de detalle gráfico asombroso, y con una interacción total que nos permite pasar de un género a otro, bien sean plataformas, acción o conducción (suele haber dos partes en cada nivel), con fluidez pasmosa y con los movimientos adaptados a la capacidad de los niños, que tampoco es una clase de aerobic extremo. Y para completar la faena, el modo Cooperativo, con el que podremos disfrutar en compañía de esta gozada de juego. Variedad y diversión por arrobas.



FICHA TÉCNICA

- Microsoft
- Acción, Aventura
- Marzo
- 7+
- www.xbox.com/es-ES





VALORACIÓN

GRÁFICOS	5/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	4/6



A PIXARIZARSE

Se nota que la tecnología Kinect ha avanzado en este año y pico, ya que se cuida hasta el mínimo detalle (gafas, complementos, peinado...) y luego se aplica la imagen a los parámetros cartoon de marras. Es decir, que te "pixarizan" tan ricamente, pudiendo variar el look según la aventura a disfrutar: un superhéroe en «Los increíbles», un robot en «Toy Story», un coche en «Cars», una rata en «Ratatouille»... La chiquillería flipará en colores, y también los más mayorcitos.



La galaxia de George Lucas llega por fin al sensor de Xbox 360, con mucha variedad de escenarios, personajes, vehículos y, cómo no, la Fuerza y la espada mágica láser.

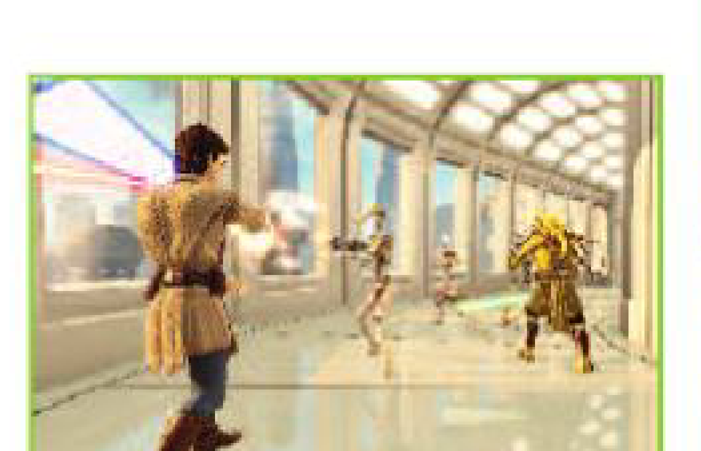
Por si alguien no se había dado cuenta, la sombra de «Star Wars» es alargada. Tanto que ahora acude al servicio de Microsoft para elevar aún más el listón de su sensor Kinect y vivir increíbles aventuras en una galaxia muy, muy lejana en solitario o con tus amigos. Así que un poco de Fuerza le vendrá de perlas a la Xbox 360. De hecho, este juego ha sido uno de los más esperados cuando se empezaron a conocer sus primeros detalles, ya que permite transportarnos al universo creado por George Lucas y revivir los mejores momentos de las seis películas, convirtiéndonos en auténticos maestros Jedi, interactuando con los personajes más carismáticos de la saga y hasta pilotando algunos de los vehículos y naves más icónicos en el emocionante modo Carrera de Vainas.

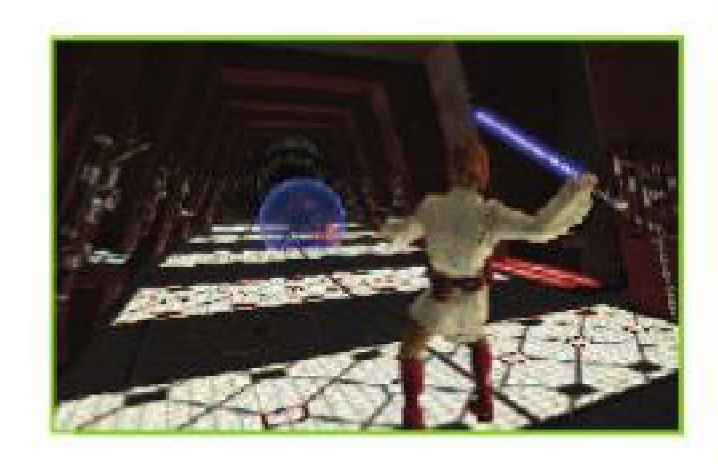
Aventura de máximos

Así, entre fanfarrias de John Williams, damos paso a una aventura sobre raíles que, si bien nos impide movernos libremente por los escenarios galácticos, sí que nos proporciona un puñado de misiones para salir más que satisfechos de la visita. Dentro de los modos de juego disponibles, destaca el modo Destino Jedi, en el que podremos emprender vibrantes batallas espaciales viajando a lo largo y ancho de la galaxia, enfrentándonos a los enemigos y esbirros de Dath Vader o al Conde Dooku y a los bicharracos y monstruos que pueblan los rincones cósmicos más escondidos. Además, tendremos la posibilidad de pilotar las célebres Speeder Bikes y Landspee-

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□





A GUSTO DEL CONSUMIDOR

No podía faltar una especial atención a los fans, que en este caso son verdadera legión, de la mano de una edición especial espléndida que incluye consola blanca y azul inspirada en R2-D2, con los soniquetes robóticos bip-bip de rigor, un mando inalámbrico a su vez inspirado en C-3PO y el primer sensor Kinect blanco del mercado. Una preciosidad, vamos.



FICHA TÉCNICA

- Microsoft
- Acción, aventura
- Abril
- 12+
- www.xbox.com/kinectstarwars



DOS JEDIS MEJOR QUE UNO

Otra estupenda forma de disfrutar de este garbeo interactivo por la saga es con el modo cooperativo a pantalla dividida, y que nos da la oportunidad de darle al sable láser a la limón con otro colega. Eso sí, requiere una buena técnica combinada para que los ataques estén perfectamente coordinados. Si se consigue, es una de las mejores diversiones que proporciona el título. Y otra es el uso de la Fuerza, que nos permite sumergirnos en el universo Star Wars y vivir en propia piel las aventuras de la saga.

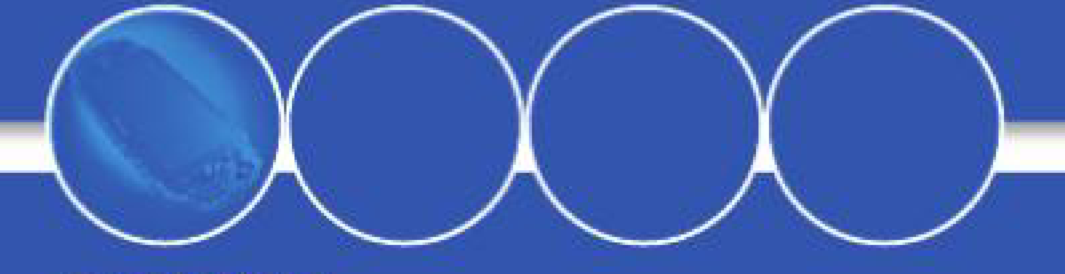
ders a velocidades de vértigo. Otro de los solomillos principales del juego es el modo Duelos del Destino, que nos permitirá, batalla tras batalla, pulir nuestras habilidades Jedi ante las tentaciones y diabluras del Lado Oscuro. Y para desengrasar un poco, también existe un modo bastante curioso y marchoso: Bailes Galácticos, cargado de temas inspirados en las bandas sonoras de «Star Wars», para que los aprendices de Jedi puedan tomarse un respiro en sus aventuras para retar a Darth Vader sobre la pista de baile, o practicar sus pasos favoritos por su cuenta. Hay que decir que el entramado gráfico (disfrutable también en televisores 3D) del juego es notable, tanto en la sensación de profundidad que garantiza el sensor Kinect como en los modelos y escenarios propuestos. También los personajes más señeros de la saga, como Han Solo, Anakin y Luke Skywalker, la princesa Leia y hasta el estomagante Jar Jar Binks están perfectamente reproducidos y dotados de variadas opciones de personalización. Un buen sonido y un control muy bien perfilado, como veremos en la guía del juego, le dan valor de ley a un título que vuelve a demostrar la eterna actualidad de la mitología «Star Wars».

GUÍA DE JUEGO



Ante todo, hay que decir que «Kinect Star Wars» es un juego de control sencillo y muy accesible, con un reconocimiento de movimientos realizado a la perfección y una jugabilidad total. Por ejemplo, sólo con avanzar nuestro cuerpo un paso hacia el sensor ya "arrancaremos" a toda velocidad un vehículo, o echaremos a correr, y moviéndonos a un lado o a otro podremos superar los obstáculos que se nos presenten de forma elegante. En cuanto a nuestras armas, la mano izquierda nos servirá para controlar la Fuerza, tanto para empujar a nuestros enemigos o a determinados objetos. Por su aparte, la mano derecha nos sirve para empuñar el sable láser –los duelos son apoteósicos-, liquidando masivamente a todo bicho viviente o, incluso, bloqueando los disparos que recibamos. Sencillo y muy espectacular, vamos. E igualmente será sencillo y adictivo pilotar un X-Wing para sentir la velocidad galáctica a flor de piel.





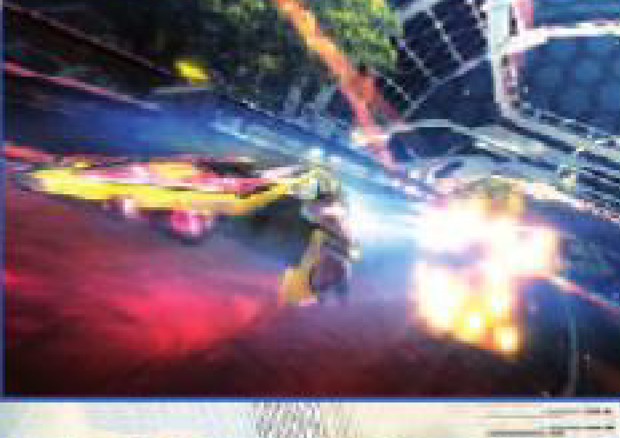
WIPEOUT 2048

La mejor manera de dar impulso y velocidad supersónica a una nueva consola de Sony es aplicarle la gasolina fina de la saga «Wipeout»,

Y es que lleva más de 15 años surcando sus dominios a ras de suelo y acompañando de cerca los lanzamientos de la PSOne, PS2, PS3 y PSP. Así que la Vita no podía quedarse sin su ración de carreras antigravitatorias. En esta ocasión, estamos en 2048, como bien indica el título, una década después de que Pierre Belmondo reinventara las leyes de la física con un generador antigravitatorio revolucionario, y con él un campeonato de carreras que, ahora, reúne a cinco equipos alineados en la parrilla de salida de Nova State City en busca de romper la barrera del sonido, o las que se le ponga por delante.

El primer rasgo característico de esta nueva entrega son los escenarios urbanos, de clara inspiración neoyorquina (también londinense), con el callejero convertido en un Times Square gigante con un aspecto retrofuturista bastante curioso. Diez nuevos circuitos serán los propuestos, algunos como Sol o Altima con un lujo de detalles tal que nos demostrarán el prodigio tecnológico de la consola portátil. Tampoco son mancos otros como Rockway Stadium, Subway, Empire Climb o Capital Reach, con pistas anchas para poder controlar las naves con comodidad gracias a los sensores de inclinación de la Vita y a la posibilidad de utilizar el panel táctil trasero para acelerar y comunicarnos con el ordenador de abordo, que nos permite disparar armas mediante instrucciones de voz. Un también amplio modo campaña donde podremos volar a los mandos de los equipos Feisar, AG Systems, Qirex, Auricom o Piranha (con 20 nuevos vehículos), una interjugabilidad con la PS3 total en partidas cruzadas incluso online y una banda sonora electrónica puntera son los acelerones de todo un "must" de la PS Vita.











VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

CLÁSICO DE VANGUARDIA

El carril clásico de la saga de Studio Liverpool se sigue respetando a rajatabla: control perfecto y exigente, varios niveles de dificultad, modos de juego endiablados (uno contra uno, vuelta rápida, zona, contrarreloj, eventos de combate...), armas amarillas ofensivas y azules defensivas, power ups desperdigados por las pistas, gran apoyo online (y DLC, para paliar su pequeña escasez de contenido) son hitos tradicionales que esta ocasión se pulen con más brillantez. Y no perdamos de vista la posibilidad de poder disfrutar de este juego en partidas cruzadas Ps Vita contra PS 3.

FICHA TÉCNICA

- Sony
- Carreras
- Febrero
- 7+

es.playstation.com/psvita

EA SPORTS FIFA FOOTBALL

El rey del fútbol virtual salta a la nueva PS Vita para trasladarnos pasión y goles como nunca antes lo habíamos podido disfrutar. Y es que si en la consola mayor de sobremesa, PS3, vemos todos los años como el realismo sobre el césped aumenta de forma exponencial, en la nueva portátil, ya sólo con este primer título, a los fanáticos de la serie les espera emociones diferentes y mucho juego por disfrutar, gracias sobre todo a las funciones táctiles de sus pantallas delantera y trasera. Ahora el fútbol también se juega con las manos por obra y gracia de EA, no en su espíritu claro, pero sí en la evolución de un partido sobre el terreno de juego. Aquel pase que tradicionalmente pensamos dónde debe de ir pulsando el triangulito verde, con PS Vita ahora va exactamente a ese sitio pulsando con el dedo la pantalla; señalamos a un jugador y la pelota le llega exactamente a él. Si la pantalla frontal permite pases tan precisos como puedas imaginar, para chutar lo tendrás chupado con un ligero golpecito en el panel trasero, y golazos por la escuadra. Y en las faltas, podrás describir la trayectoria del balón, incluso en parábola y con efecto, para ejecutarlas de forma espectacular dependiendo de la fuerza con que las ejecutes. La jugabilidad es sorprendente, con una física del balón y el detector de choques entre jugadores al máximo nivel que la tecnología puede ofrecer actualmente. Además podemos disfrutar de hasta 8 modos de juego, incluido online de 1 contra 1, de más de 50 competiciones y 500 equipos auténticos de todo el mundo. Con el motor gráfico que ha hecho célebre a esta saga deportiva, adaptado a los circuitos de la nueva PS Vita, y un sistema de control novedoso, la extensión del fútbol virtual cobra una dimensión revolucionaria.

UP&DOWN

(+) La nueva forma de jugar gracias a las pantallas táctiles. Esta versión para PS Vita otorga una nueva dimensión al fútbol virtual.

(−) Los modelados quizá podrían haber alcanzado un nivel mayor. Combinar botones y pulsar pantallas a veces es poco práctico y engorroso.

Compañía: EA Sports | Género: Deporte | Lanzamiento: Febrero | 3+

LITTLE DEVIANTS

Unos divertidos e inquietos extraterrestres llegan al colorido mundo de Whoman huyendo de los malvados robots Botz. Pero los protagonistas de este juego les plantarán cara... «Little Deviants» es uno de los primeros títulos con los que se estrena la PS Vita. Gran colección de entretenidos minijuegos para sacarle el máximo partido a la nueva consola. El objetivo del jugador es reunir a los Deviants, mantener a salvo a los habitantes de Whoman y acabar con la tiranía de los Botz. Y todo esto se hace de mil y una maneras diferentes a través de los distintos y adictivos minijuegos. Además de entretenidos y originales, éstos minijuegos en los que tendrás que disparar, recorrer laberintos, atravesar plataformas... etcétera, permiten conocer y disfrutar de los distintos controles que ofrece la nueva portátil. Así en algunos casos tendrás que guiar a tus Deviants con los controles de movimiento habituales, en otros casos deberás recurrir al panel táctil trasero, para eliminar a los oponentes que surgen en el camino y en otras ocasiones disfrutarás al máximo viendo como todo el lío en el que están metidos estos pequeños alienígenas, da un salto y se planta en tu salón (gracias a la tecnología de Realidad Aumentada). Variedad y diversión con decenas de minijuegos en los que se pondrán a prueba tus cualidades como jugón. Saltar, correr, disparar, apuntar... Y con una opción que incrementa las horas de juego: el modo online con el que puedes publicar tu puntuación y retar a tus amigos... y también a tus enemigos.

UP&DOWN

(+) Gran cantidad de minijuegos. Originales, divertidos y con mecánicas de juego muy variadas. La opción de Realidad Aumentada está muy bien equilibrada.

(−) No se trata de un videojuego excesivamente complicado. Posiblemente los puristas encuentren más divertidos otros juegos para PS Vita.



Compañía: Sony | Género: Minijuegos | Lanzamiento: Febrero | 7+

TEXTOS: NEXUS

REALITY FIGHTERS



PlayStation Vita abre sus puertas para que entres a formar parte de su selecto club de la lucha. Original, divertido y cañero. ¡Así que prepárate para dar y recibir de lo lindo!

Las iniciativas novedosas siempre son bien recibidas, máxime si es en un género tan trillado como el de la lucha, donde ya sólo algunos clásicos como «Street Fighter» tienen recursos para engatusar. Si es un estudio español, por eso de hacer patria, además aplaudimos con las orejas. Y es que Novarama, responsable de «Invizimals», se lo ha currado a base de buen hacer y vuelve a revolucionar el concepto de realidad aumentada con este título dispuesto a cambiar las reglas del juego. Porque eso de meterte de lleno en la arena donde se reparte estopa, es lo más literal que jamás se ha visto en un juego, desde el mismo momento que te echas una foto *con la cámara frontal de PS Vita* y luego le das forma a tu personaje (un cachas boxeador, un tarado con cualidades inauditas...), eligiendo su ropa, el estilo de lucha (hasta 15) y dotándole de armas. Para lanzarte al juego, sólo tienes que apuntar la cámara trasera a cualquier punto que te rodee, y ya tienes un ring de peleas. A fe que éstas pueden ser de órdago, obligado en muchas ocasiones a sacar un repertorio de combos demoledor y a vértelas tiesas con algunos personajes que se mueven por el escenario como pez en el agua, y capaces de hacerte perrerías incluso de ultratumba. Claro que ganar una pelea tiene su recompensa: te da la opción de reclamar el personaje de tu adversario. Así podrás crear una extravagante colección de vencidos. En cuanto al tipo de partidas, pueden ser en solitario o bien enfrentarte a otros valientes por internet, lo más atractivo. No veas el gusto (y el 'pique' que provoca) mostrarle a tu rival caído tu baile de la victoria recién grabado. Pero de buen rollo, que esto, aunque de leña, es un juego.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■■■□

LEÑA Y BASTANTE MÁS

La leña al mono es lógicamente lo distintivo del juego, ilustrada con una gran variedad de explosiones y ondas de choque. Espectacular es estampar de un golpe a tu rival en tu pantalla de PS Vita. Pero también «Reality Fighters» vive de sus innovaciones, como el uso de la tecnología giroscópica en batallas laterales, la posibilidad de grabar tu propio comentario al principio y final de cada combate, además de subir imágenes a Facebook tras la batalla, desbloquear desde estilos a disfraces o compartir tus luchadores, fotos y artículos con amigos a través del sistema de localización de PS Vita.

FICHA TÉCNICA

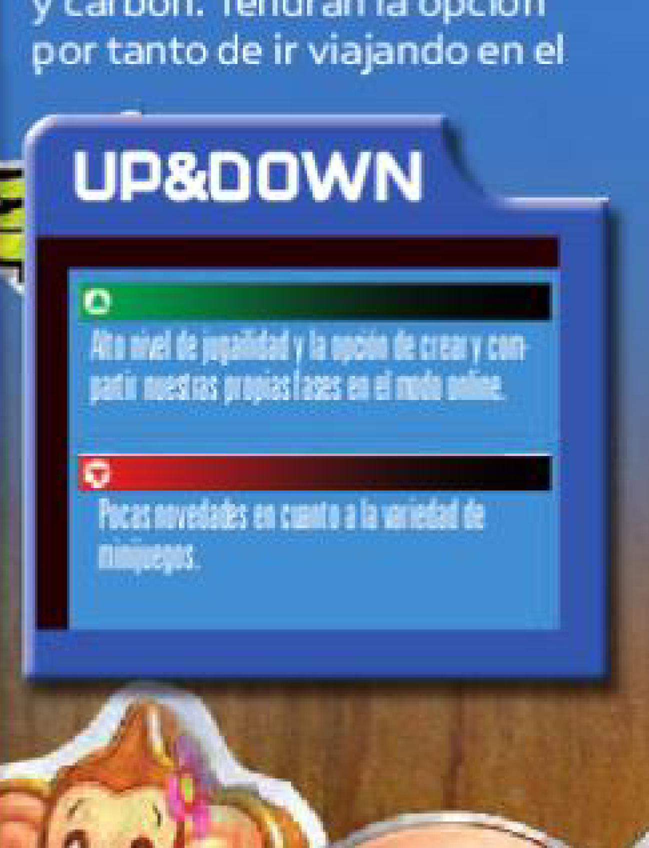
- Novarama
- Lucha
- Febrero
- 12+
- es.playstation.com/psvita

A FONDO

SUPER MONKEY BALL BANANA SPLITZ

Ai-Ai, Mee-Mee y compañía se estrenan en la PS Vita con una nueva aventura con la que descubrir la gran cantidad de controles que ofrece la portátil. Nuevos y curradísimos escenarios cargados de obstáculos...

Ocho minijuegos entre los que se incluyen algunos de los más populares de la saga, como el Monkey Bingo, las Bolas numeradas, o el Monkey Target. En total los divertidos simios recorrerán dentro de sus habituales pelotas de aire 100 fases que se distribuyen en cinco mundos que incluyen su mítica jungla y otros de arcilla, madera, metal y carbón. Tendrán la opción por tanto de ir viajando en el tiempo huyendo en algunos casos de dinosaurios o de antiguos guerreros. Los escenarios son como siempre muy elaborados, coloridos y plagados de obstáculos y recovecos que harán de esta aventura una de las más complicadas vividas por Ai-Ai y compañía. La gran novedad del juego está relacionada con los controles de la recién estrenada PS Vita. Para librar obstáculos tendrás que recurrir a los dos sticks, a la pantalla táctil y también al sensor de movimiento de la consola. Deberás guiarles soplando para ayudarles a tomar impulso, inclinando la consola o con los sticks. Muchas maneras distintas de divertirse.



UP&DOWN

▲ Alto nivel de jugabilidad y la opción de crear y compartir nuestras propias fases en el modo online.

▼ Pocas novedades en cuanto a la variedad de minijuegos.



Compañía: SEGA | Género: Minijuegos | Lanzamiento: Febrero | 7+

MARIO PARTY 9

La pandilla nintendiana vuelve a montar una fiesta por todo lo alto, con 80 minijuegos, vehículos a tutiplén y hasta jefes finales.

Si ya teníamos la novena de Beethoven y la novena del Madrid, ahora también tenemos la novena de «Mario Party». Y a mucha honra, ya que estamos ante una de las más fértiles subsagas del icono por excelencia de Nintendo, que levantó anclas allá por 1999 con su primer episodio en Nintendo 64, aunque sería en Game Cube y en Wii donde mejor ha lucido palmito. Ahora se presenta con armamento reforzado, nuevos modos de juego y más personajes de un Reino Champiñón de nunca acabar. Diversión asegurada, pues. Gracias a su plus de competitividad, «Mario Party 9» nos anima a anticiparnos a nuestros contrincantes para hacernos con el mayor número posible de miniestrellas y para vencer a Bowser y sus compinches, que han robado las miniestrellas del cielo, los muy tunantes.

Brutalidad extrema

Fiel a su espíritu tablerístico y minijugón, el juego nos propone una mayor generosidad de contenido (tendremos siete escenarios diferentes y 80 retos a superar, aparte de tipos de juego extra, material desbloqueable...). Destaca poderosamente el nuevo modo Fiesta, que reescribe las reglas originales de la franquicia al permitir a cuatro jugadores movernos por el tablero en un vehículo (otro de los puntos destacables del juego, ya que tendremos de todo tipo:



Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

JEFES A LA VISTA

Otra de las novedades del título es la inclusón de jefes finales de la talla de Bowser Jr., Rey Boo, Roco, Blooper, Lakitu o Floruga con los que emprender duras batallas finales hasta para cuatro jugadores. Por tanto, tendremos que cooperar y coordinar ataques y estrategias para salir victoriosos y enfrentarnos al temible jefe finalísimo, que no es otro que Bowser. La acción es superdinámica, nos desafía a tener los reflejos alerta y la diversión está garantizada. Menos mal que, por el camino, podremos hacernos con jugosas miniestrellas para reforzar nuestros músculos.









FICHA TÉCNICA

Nintendo

Minijuegos

Marzo

3+

www.nintendo.es



coches, alfombras mágicas, submarinos y hasta vagones mineros a lo Indiana Jones) mediante un sistema de turnos tirando los dados hasta ir a parar a las casillas más afortunadas. Pero el plato fuerte es, cómo no, la bandeja de entrada de minijuegos, que nos proponen tareas como hacer pizzas, escapar de mansiones encantadas, participar en carreras por la nieve... Todo ello con un sistema de control de lo más directo y con la participación de los cracks de la casa (Mario, Luigi, Peach, Daisy, Birdo, Waluigi, Toad, el debutante Koopa Troopa y los desbloqueables Shy Guy y Kamek). Ojo también a los tableros disponibles: Toad Road, Boo's Horror Castle, Bob-omb Factory, Blooper Beach y Magma Mine. Aparte, podremos jugar a los minijuegos sin necesidad de completar el tablero gracias al modo de juego libre, disfrutando de extras como los Bolos Goomba y el Hexapuzle.

Todo ello, como siempre, con melodías dicharacheras y pegadizas, múltiples guiños a la historia de la casa y, desde luego, regado con el prodigio gráfico, el colorido y el ADN plataformero y dinámico que corre por las venas de cualquier título de Nintendo, y que aquí se derrama de forma prodigiosa para convertir este juego en toda una fiesta para la familia y amigos. Lo dicho, que en el universo de Mario siempre es Navidad, igual que en el cielo de «El sentido de la vida».

FIESTA PARA RATO

En la reciente conferencia que Satoru Iwata, presidente de Nintendo, ofreció por internet, se pudo apreciar que «Mario Party 9» es uno de los juegos estrella de esta temporada tan especial para la marca nipona, donde llegará Wii U y en la que tendrá que batirse en duelo con la gran apuesta portátil de Sony para los próximos años, PS Vita. De hecho, ya está a punto de caramelo «Mario Party 3DS», para disfutar una vez más de Mario y compañía, ofreciendo a la fiesta la misma "salsa" de siempre, pero esta vez la diversión condimentada de forma tridimensional. Minijuegos 'pa largo'.





GUÍA DE JUEGO



Pensado como está para el disfrute de grandes y pequeños, no hay demasiados misterios en el manejo de los personajes del juego, ya que los mandos de la Wii y sus funciones se amoldan como un guante a esta saga dicharachera. Eso sí, conviene recordar algunas novedades en cuanto a jugabilidad de esta entrega. Por ejemplo, las nuevas estrategias para coordinar esfuerzos, que nos obligarán a encontrar las mejores rutas y las



mejores posiciones, mientras que intentamos que los otros jugadores caigan en las peores casillas. Un modo de juego que nos desafía a colaborar y competir con los otros jugadores mientras participamos en más de 80 divertidos minijuegos para conseguir las miniestrellas robadas por Bowser y devolverlas así al cielo. En el pique está el disfrute...



TEXTOS: PENEA

PANDORA'S TOWER



Una historia de pasión que no conoce límites, una maldición que condena a una joven a convertirse en un monstruo y un soldado que lucha contra centenas de criaturas para devolver a su amada la belleza perdida. Un RPG que promete una historia épica cargada de emoción.

A lo largo de trece extensos niveles estructurados en forma de torre en los que habitan terribles monstruos, tiene lugar la historia de «Pandora's Tower». Helena y Aeron son dos enamorados condenados a sufrir el uno por el otro. Helena ha sido objeto de una maldición y se está transformando en una bestia. El soldado de Atos, Aeron, es el único que la puede salvar. Para ello tendrá que acabar con el mal que la ha infectado y la única manera de acabar con el hechizo que pesa sobre Helena es que ésta se vaya alimentando de la carne de las bestias que Aeron elimina... El argumento se las trae, mezcla lo macabro con el amor más puro, y lo hace en una atmósfera melancólica y épica, muy en la línea de los últimos grandes del género en Japón. El mando de tu Wii será la única arma que tendrás para enfrentarte a las bestias pardas del juego, enormes, feroces, terribles. Podrás abordarles en apoteósicos enfrentamientos de dos maneras, con un arma cortante, muy dañina a corta distancia, y con la valiosa y demoledora cadena de Oraclos, que además permite destruir gran parte del entorno que pueda sernos un obstáculo. Cómo no, deberás cargarte los jefes finales de cada torre para mantener con vida a Helena. No será fácil, el tiempo vuela y la muerte acecha, ¿pero acaso hay mayor fuerza que el amor? Suena a cursi, pero en este ambiente lúgubre y cruel no hay otro motivo mejor por lo que merezca la pena luchar.

FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Rol
- Abril
- 12+
- http://pandorastower.nintendo.es

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■■□

DECISIONES IMPORTANTES

El nuevo título desarrollado por el estudio japonés Ganbarion es una historia de lo más completa y compleja que auna rol y mucha acción y en la que cada decisión que tomes como protagonista tendrá repercusiones. Así que a pesar de que el tiempo apremia, piensa antes de actuar. El estado de Helena te motivará a seguir luchando, te dará energias. A medida que pasa el tiempo ésta se irá convirtiendo en un ser más y más grotesco... deberás hablar con ella, intentar entenderla y ayudarla para recuperar a la joven bella que era. Las decisiones que tomes, sobre todo las relacionadas con su cura, serán determinantes en el desarrollo de la historia. Necesitarás coraje y valor.

POKÉPARK 2
UN MUNDO DE ILUSIONES

Métete de nuevo en la piel de estos inquietos seres y descubre el misterio de los pokémon desaparecidos. ¡Acción, diversión y altas dosis de emoción!

Segunda entrega protagonizada por Pikachu y amigos en el nuevo mundo de PokéPark. Muchas sorpresas te están esperando. Tendrás que resolver el misterio de los pokémon desaparecidos y poner a salvo el Parque de las Ilusiones...
Arrancamos con el pokémon que tu elijas: Oshawott, Snivy, Tepig o el mismísimo Pikachu, cada uno de ellos con sus particularísimas habilidades. Así dará inicio a una historia cargada de acción, una aventura que llevará a estos personajes por el Mundo de las Ilusiones con el objetivo de ir rescatando poco a poco a otros pokémon. Para ello será básico que en cada momento juegues con el personaje adecuado al entorno y a las necesidades que éste exija. Por ejemplo, Tepig puede destrozar cualquier obstáculo que se encuentre en su camino y Snivy salta más que nadie . Además a medida que vayas avanzando por este mundo te encontrarás con unos 200 pokémon que pueden desafiarte con mil y un variados retos. Desde jugar a "la pilla", hasta el tradicional escondite. Si les ganas en estos retos, ellos te demostrarán su amistad ayudándote en tu empresa. Pero no todo es buen rollo. El juego cuenta también con atracciones que tendrás que superar y jefes pokémon a los que tendrás que vencer cueste lo que cueste...

UP&DOWN

▲ Tiene un control sencillo que facilita la introducción en la historia para los más inexpertos.

▼ Los jefes pokémon no son demasiado duros como se debería esperar y se les puede vencer con cierta facilidad.





Compañía: Nitendo | Género: RPG | Lanzamiento: Marzo | +3



KID ICARUS UPRISING



Nintendo
Acción/Plataformas
Marzo
7+
www.nintendo.es

ENTRE PERIFÉRICOS ANDA EL JUEGO

«Uprising» es la carta de presentación de dos nuevos periféricos oficiales de Nintendo para la 3DS. El primero, el soporte que sujeta la consola sobre una superficie plana. También estrena el Circle Pad Pro, un stick adicional que se sitúa a la derecha y que no tiene mucha utilidad en este juego a a menos que seas zurdo. Otra de las novedades es el uso de la realidad aumentada con cartas especiales AR. Situando dos de ellas frente a la cámara, los personajes cobran vida y empiezan a luchar entre sí, al estilo de «Eye Of Judgement» para PS3

¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¡No! Es Kid Icarus 20 años después de su última entrega, que regresa a una portátil de Nintendo para darnos un paseo por las nubes..

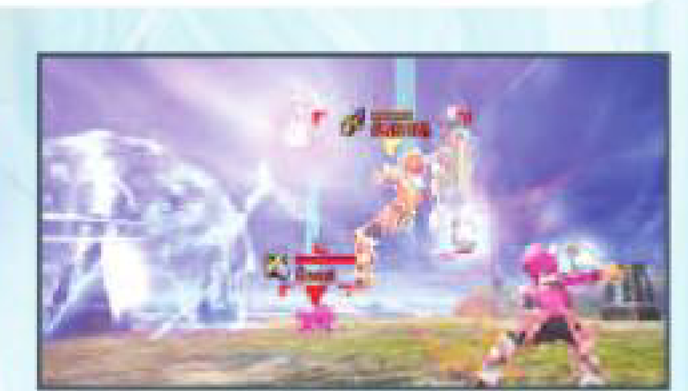
Sólo los más veteranos del lugar recordarán al bueno de Pit, un ángel encerrado en un mundo mitológico que dio alas a jugones primerizos a mediados de los ochenta. Veinticinco años han pasado desde su nacimiento, y más de dos décadas desde que posara sus alas en un videojuego con las palabras «Kid Icarus» en el título. Tanto tiempo le ha servido para reinventarse en una nueva dimensión.«Uprising» retoma la historia original de Pit con pocas variaciones respecto al juego de 1987 para NES. La diosa de la luz, Palutena, decide nombrar al protagonista como principal defensor de la humanidad frente a la amenaza de Medusa, la diosa de la oscuridad. Para ello cuenta con dos armas principales: unas alas mágicas que le permiten surcar los cielos, y un arco con el que limpiarlos. Según avancemos en el juego tendremos disponibles nuevos elementos, como garras, espadas o palos especiales, cada uno de ellos con características propias. Además, no sólo habrá que volar, puesto que Pit tendrá que enfrentarse a enemigos en tierra firme.

Aspectos técnicos

El cambio a Nintendo 3DS ha permitido a los desarrolladores lucirse en los aspectos técnicos. El dominio de la tercera dimensión es especialmente apreciable en las pantallas aéreas, cuando el acoso de rayos y partículas crea un efecto espectacular mientras tratamos de esquivar todos los obstáculos. Los jefes de final de fase son enormes y muy entretenidos en sus ataques, al más puro estilo de los años ochenta. Quizá hubiera estado mejor que los diseñadores se distanciaran un poco del "canon Nintendo" a la hora de crear a los personajes. Sus facciones, gestos e incluso la música recuerdan en ocasiones a los que hemos visto en los últimos juegos de Zelda y Super Mario, lo que le resta algo de personalidad. No obstante, habrá jugadores que nos le pese en absoluto, al contario estarán felices, de tales reminiscencias.
Donde nadie puede negar que hay carácter es en el control. Se nos ofrece la posibilidad de manejar la aventura con los controles por defecto de la consola, o bien con un stick analógico que facilitará la tarea a los usuarios zurdos. Además, cuando el juego llegue a las tiendas españolas estará acompañado por un soporte diseñado para facilitar las partidas encima de una mesa. Supuestamente mejorará la percepción de las 3D al estar fijo en un lugar, pero por lo que hemos probado nosotros seguimos prefiriendo echar una partida tumbados en el sofá.
«Kid Icarus: Uprising» es en general una buena actualización del clásico, lleno de buenas intenciones . No responde a una petición masiva de los fans por resucitar la franquicia, sino al genuino potencial que plantea para hacer las delicias de los amantes de la acción en tercera persona; un género muy popular que, con este lanzamiento, ya tiene un claro referente.







CURIOSIDADES DE LA SERIE

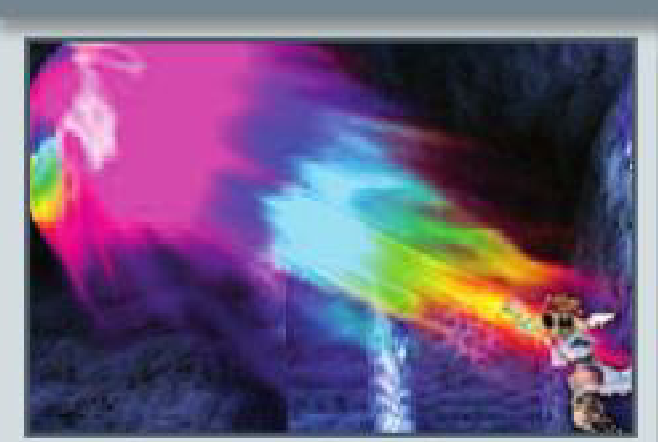
▸ El juego se anunció durante el E3 de 2010, y fue considerado por muchos medios como el mejor trailer de la feria de aquel año. Pero su historia comienza mucho más atrás, en los comienzos de Nintendo como leyenda de los videojuegos. Los dos primeros capítulos fueron producidos por Gunpei Yokoi, el genio que diseñó, entre otros muchos éxitos, la portátil Game Boy. En aquella época, el juego se adaptó utilizando el motor gráfico de «Metroid». Por otro lado, los protagonistas de este título fueron invitados de excepción en «Super Smash Bros Brawl» para Wii, donde ya se apreciaba el aspecto que tendrían en «Uprising».



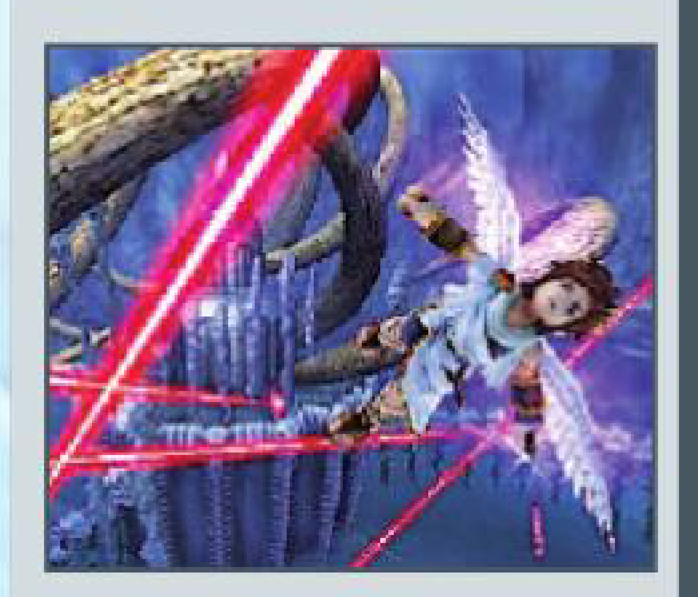
VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

GUÍA DE JUEGO



Volar con «Uprising» no requiere apenas entrenamiento: movimiento con el stick, apuntar con la pantalla táctil y disparar con el botón L. Las fases aéreas son básicamente un shooter sobre railes, donde el camino está predeterminado y nos tenemos que limitar a derribar enemigos y esquivar amenazas. Sobre tierra firme todo cambia, ya que podremos volver sobre nuestros pasos y primará más el cuerpo a cuerpo que los reflejos. Cada nivel está pensado para rejugarlo con un ingenioso sistema: los adversarios derrotados dejan unos corazones que pueden apostarse antes de probar un escenario. Cuantos más corazones apuestes, más complicado será el nivel, pero también se podrán conseguir mejores armas u objetos nuevos. El título incluye un modo multijugador competitivo para 6 usuarios simultáneos, ya sea en área local o a través de WiFi. Los participantes se enfrentarán en el clásico Todos Contra Todos, o bien en combates por equipos. El modo en solitario cuenta con extras desbloqueables, como los "Idols", fichas coleccionables que pueden interactuar con otras características como la realidad aumentada.



TEXTOS: PENEA

CARNIVAL SALVAJE OESTE 3D



Cuando se habla del salvaje Oeste uno se suele imaginar a tipos duros como John Wayne o Clint Eastwood a lomos de su caballo impartiendo justicia o huyendo de los indios... Vete borrando esa imagen de la cabeza porque en este salvaje Oeste sólo hay una cosa: variopinta diversión.

La conocida serie de videojuegos da el salto a la 3DS para ofrecerte un alucinante viaje al salvaje Oeste en el que tendrás ocasión de participar en las actividades más típicas que se realizan por aquellos parajes. El objetivo es sacarle el mayor provecho posible a las características técnicas que ofrece la portátil de Nintendo, es decir, toda la emoción se multiplica gracias a su tridimensionalidad. En total son 23 juegos y atracciones de lo más dispares y temáticas, por supuesto. Comenzarás esta aventura vistiendo de pies a cabeza a tu vaquero, que sale al ruedo, sin una sola moneda. Así irás avanzando descubriendo una ciudad diseñada al detalle. Con su saloon, sus caballos, su desvencijado ferrocarril, y hasta sus míticas "tumbleweed", esas bolas de hierba que van rodando en los western. Los lugareños, propietarios de distintas atracciones, te ofrecerán la posibilidad de demostrar tus habilidades como "cowboy". Así afinarás puntería a la galería de tiro, tendrás que encontrar y recuperar el oro escondido por algún ladronzuelo, perseguir a vaqueros fugitivos que han liado alguna o disparar cartas al aire, para dejar bien claro que no eres un principiante. La variedad de juegos es tan amplica como las posibilidades de control de éstos. Tendrás que usar el sensor de aceleración en algunos juegos, mover la consola en otros. Además cuentas con una opción muy atractiva que aumenta notablemente su jugabilidad: podrás usar la tarjeta de Realidad Aumentada para hacer que los premios que vas obteniendo cobren vida ante tus ojos.

Valoración

GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	3/6
ORIGINALIDAD	4/6

GRAN VARIEDAD DE MINIJUEGOS

▸Tus habilidades como auténtico cowboy se pondrán a prueba. Tu fuerza, tu puntería, hasta tu olfato como buscador de oro se someterán a examen. Pero además de estos minijuegos, 2k Games completa este videojuego con retos en los que tendrás que demostrar que eres un hombre del Oeste. En un mítico "saloon" deberás demostrar que tus bíceps son de acero y ganar un pulso... o recorrer las montañas en busca de forajidos. Todo tiene su recompensa, y lo que más preciado son los "dólares bisonte", que se pueden canjear en la oficina de cambio.

Ficha técnica

- 2K Games
- Minijuegos
- Marzo
- 7+
- www.2kgames.com/2kplay carnivalgames

INAZUMA ELEVEN 2
VENTISCA ETERNA /TORMENTA DE FUEGO

Regresa uno de los juegos más populares para los peques de la casa y lo hace en dos versiones que combinan lo mejor de los juegos de rol con el mejor fútbol. ¡Mark Evans y compañía vuelven al terreno de juego!

Se trata de dos versiones del mismo juego que ofrecen historias parecidas pero diferentes en el fondo, ¡ojito! «Inazuma Eleven 2 Tormenta de Fuego» e «Inazuma Eleven 2 Ventisca Eterna». La aventura arranca tan solo unas semanas después del final del primer juego de la saga, justo cuando el equipo protagonista acaba de ganar el Torneo Football Frontrier y el entrenador del equipo convoca una sesión de entrenamiento. Es entonces cuando la escuela es atacada por unos invasores del espacio y sólo el equipo de Mark Evans, reclutando a los mejores jugadores de fútbol podrá vencerles en un partido final cargado de emoción. Los dos títulos ofrecen la misma historia de fondo pero con ciertas diferencias, ya que cada una de las versiones incluye 150 jugadores únicos y equipos diferentes con los que enfrentarse. Además los jugadores también tienen habilidades y movimientos distintos. El videojuego incluye un modo multijugador en el que un máximo de cuatro jugadores podrán jugar con sus respectivos equipos y demostrar quién es mejor en el campo. Y todo ello mientras les dejas muy clarito a los invasores quién manda en este deporte.

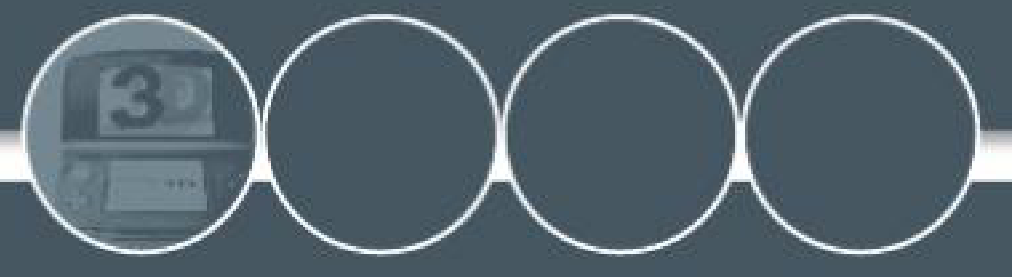


UP&DOWN

▲ Cada jugador tiene habilidades específicas y se pueden intercambiar jugadores de una versión a la otra.

▼ Combina la acción y el fútbol, pero no es quizás el título más apropiado para los verdaderos forofos del deporte rey.

Compañía: Nintendo | Género: RPG Fútbol | Lanzamiento: Marzo | 12+



TEKKEN 3D PRIME EDITION

Como no le basta con enfrentarse a brazo partido con sus archienemigos de «Street Fighter», la franquicia de Namco pide pista en solitario y aterriza estrepitosamente (en el buen sentido, claro) en la Nintendo 3DS

Y es que el Torneo del Rey del Puño de Hierro era uno de los acontecimientos más esperados por los fans de la consola portátil, que podrán comprobar atónitos cómo han evolucionado sus viejunos héroes poligonales de los salones recreativos de los 90. el despliegue es tremebundo: más de 40 personajes de la saga repartiendo estopa, los escenarios más carismáticos de ayer y de hoy, modo 3D a 60fps sin caídas... Toda una exhibición para una saga que ha vendido más de 40 millones de unidades desde el lejano 1994.

A pesar del brillante barniz 3D, el espíritu original se mantiene, incluso el componente "machacabotones" que tantas tardes de gloria proporcionó y que ahora el lápiz táctil de la consola le confiere una nueva dimensión. Aunque también hay sitio para combates más elaborados inspirados en técnicas de Tae Kwon-Do puro y duro, como las de Hwoarang. También hay que apuntar la tajada online, que nos permitirá ser el as del barrio y demostrar luego nuestra pericia en el modo Supervivencia Especial (léase hasta que el cuerpo aguante) y conseguir cartas Tekken (hasta 765 diferentes) para intercambiar a través de StreetPass. Y de propina, un regalazo, ya que la película "Tekken: Blood Vengance" se ha incluido de forma íntegra y, cómo no, en tres dimensiones. Lo dicho, todo un festín que vuelve a poner en evidencia que la portátil de Nintendo sigue progresando muy adecuadamente. Aunque aquí unas gotas de mareo y vértigo están plenamente justificadas.

Valoración

- GRÁFICOS: 5/6
- JUGABILIDAD: 4/6
- SONIDO/FX: 4/6
- ORIGINALIDAD: 3/6









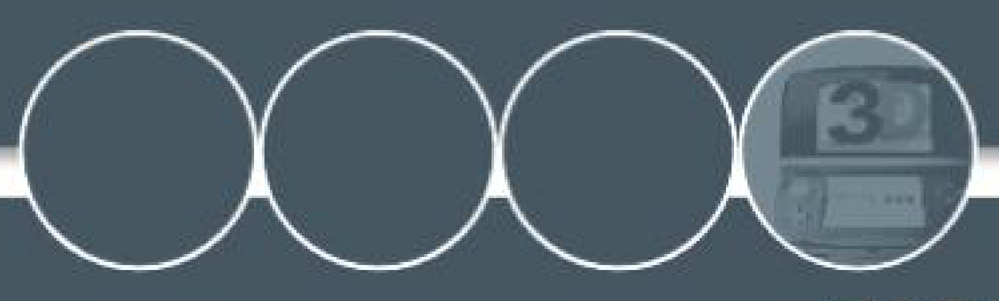
FICHA TÉCNICA



- Namco Bandai
- Acción, lucha
- Febrero
- 16+
- www.es.namcobandaigames.eu/

TODOS PARA UNO

El guiño para los fans fatales de «Tekken» es una de las características esenciales de este título, que bien podría considerarse como un grandes éxitos, con la posibilidad de que los fans elijan hasta las vestimentas más carismáticas de cracks como Nina Williams, Panda, Paul Phoenix, Raven, Roger Jr, Alisa Bosconovitch, Anna Williams, Armor King, Asuka Kazama, Baek Doo San, Bruce Irvin, Bryan Fury, Christie Monteiro, Craig Marduk, Devil Jin, Eddy Gordo, Feng Wei, Ganryu, Heihachi Mishima, Hwoarang, Jack-6, Lars Alexandersson, Miguel Caballero Rojo y muchos más. Una nómina de infarto.



METAL GEAR SOLID
SNAKE EATER 3D

El clásico ha encontrado un buen puñado de excusas para sumarse al carro 3D. En Konami, y más concretamente en Kojima Productions, son especialistas en remakes. «Snake Eater» ha sido el último en pasar por la máquina de reciclaje, demostrando que no sólo es un negocio redondo para la compañía recurrir a viejas ideas, sino también un beneficio para el usuario cuando cuenta con nuevas posibilidades. «Metal Gear Solid 3» fue un sorpresón gracias a que desvelaba los orígenes de la millonaria serie. El argumento detalla la primera misión de Naked Snake en los años sesenta, el soldado que en el futuro se convertirá en el temible Big Boss. Su caída a los infiernos está narrada con la elegancia de una obra maestra, que incluye los mejores enfrentamientos contra jefes finales de la serie, y en consecuencia, de la historia de los videojuegos. Técnicamente, un vistazo superficial evidencia el paso del tiempo. Algunas texturas y animaciones palidecen frente a títulos como «Resident Evil» para la misma consola, pero la mecánica y desarrollo siguen siendo tope de gama. La incorporación de nuevos movimientos, como los de andar y apuntar agachado, son una opción lógica y agradecida para sorprender a los soldados soviéticos. Sin embargo, el control de la cámara será especialmente complicado si no contamos con el segundo stick del periférico Circle Pad Pro, que permite variar el punto de vista como en las consolas de sobremesa. Las virtudes particulares de esta versión hacen de «Snake Eater» un título muy atractivo sobre todo para aquellos que no tengan una PS3 o Xbox 360. De todas formas, el 3D tiene su encanto, y la versión portátil sigue siendo muy buena opción. Está pensado para largas sesiones y se controla mucho mejor con dos sticks analógicos. De todas formas, el 3D tiene su encanto, y la versión portátil sigue siendo una extraordinaria opción. No la desaproveches.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■□□□□

SOBREVIVE EN LA JUNGLA

«Snake Eater» surgió como una demo para sólo mostrar las posibilidades 3D de la consola, pero en 2011 se anunció que se transformaría en un videojuego completo que mejoraría algunos aspectos del original. Además de la consabida profundidad en los gráficos, la 3DS utiliza por primera vez la visión en tercera persona y el uso de giroscopios en determinados momentos; por ejemplo, al deslizarse sobre cuerdas. También permite echar una foto a nuestro alrededor para usar la textura como color de camuflaje. Y a la hora de interactuar con los menús de armas o medicinas, la pantalla táctil demuestra su superioridad.

FICHA TÉCNICA

- Konami
- Acción
- Marzo
- 18+
- www.nintendo.es

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

The Darkness II

Algunos trucos para conseguir logros y avanzar.

5G
Las imprudencias se pagan. Tendrás que evitar que te atropellen en el garaje.
El gran Jackie es un tipo con talento. Adquiere un talento en la campaña individual.
Romántico. Los hombres auténticos saben bailar.
Decisiones, decisiones. No cooperes con Victor durante el interrogatorio.

10G
Ejército de un solo hombre
Mata a 25 enemigos mientras te sacan del restaurante sin morir
Delicia demoníaca
Mata a 15 enemigos mientras juegas como el oscuro.
Ejecutor



Mata a 50 enemigos con ejecuciones mientras juegas como Jackie.
El rey del enjambre
Mata a 50 enemigos mientras juegas como Jackie.

100G
El don de la Oscuridad.

Termina el juego en nivel de dificultad Don.

Club de Fans

Pokémon Edición Blanca y Negra 2

Muchos son los fans de Pokémon repartidos por el mundo. Y desde que salieran las ediciones de «Pokémon Blanco» y «Negro» no han parado de batir récords desde marzo del año pasado, hasta 2,55 millones de unidades vendidas en Japón en tan solo 48 horas. Era lógico que tras tales resultados Nintendo preparase al año el lanzamiento de sus secuelas para 3DS: «Pokémon Edición Negra 2» y «Pokémon Edición Blanca 2», que saldrán a la venta en España en otoño. Duro entrenamiento y estupendos combates, cómo no, serán las claves del juego. También habrá nuevos personajes como Kyurem Negro y Kyurem Blanco.

Retrato Robot

Buzz Lightyear



EDAD: 17 años (terrestres), desde que el genio John Lasseter le hizo debutar en «Toy Story».

APARIENCIA: Galáctica e icónica, con su traje espacial verde y reluciente, con su lucecita (perdón, láser letal) siempre a punto, sus alas desplegadas y su encanto natural, con esa sonrisa ladeada y socarrona y esa mandíbula de acero heroico. No es de extrañar que la vaquera Jessie haya caído rendida a sus encantos.

ATRIBUTOS: Complemento directo del seriote Woody, Buzz es uno de los juguetes más carismáticos del cuarto de Andy, sobre todo por sus frases célebres ("hasta el infinito y más allá"), su rol de guardián del espacio a la gresca con el Emperador Zurg, y lo gracioso que se pone cuando le resetean y empieza a hablar con acento andaluz.

HABILIDADES: Aparte de su labia sin igual y su capacidad de meterse en problemas, Frank es un maestro en el ensamblaje y bricolaje de armamento adecuado para dejar fuera de combate a cualquier muerto viviente que se le cruce. También es un egocéntrico y narcisista sin remedio, como demuestra sus cameos en «Lost Planet 1 y 2», «Left 4 dead 2» o «Ultimate Marvel vs. Capcom 3».

CURRÍCULO: El bueno de Lightyear ha aparecido en los videojuegos oficiales de las películas de Pixar, así como en diversos spin-offs como «Toy Story Mania!», «Buzz Lightyear to the Rescue», «Toy Story Racer»... Y por encima de todos, el simpático «Buzz Lightyear of Star Command», de Activision. Su última y estelar aparición ha llegado de la mano de «Kinect Rush!», donde comparte plano con otros cracks de Pixar. Así que el futuro laboral parece tenerlo asegurado (se nota que no es español).

Galeria

Si los juegos son buenos, quedan en la memoria. Sin duda «Dead Space 2» es uno de ellos, al menos para José Antonio Martín Rodríguez (Eibar-Guipúzcoa), de 13 años, que nos ha enviado este bonito dibujo de su prota. Como premio se lleva «The Malgrave Incident» para Wii. ¡Enhorabuena!





Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

Te lo dice Galibo ...

¡Arde, zombi, arde!

Para mí, jugar a un videojuego es a veces como un proyecto vital. Tiene uno que hacer un hueco en la agenda y prepararse mentalmente para horas y horas de dura lucha y desafío. A veces, incluso cuando no estoy jugando, ando pensando en las experiencias vividas y en lo que voy a intentar hacer la próxima vez que coja el mando. Por eso es tan refrescante cuando me encuentro con títulos como ‹Burn Zombie Burn›, donde puede uno desconectar el cerebro y simplemente reaccionar visceralmente sin tener que pensar en nada. El objetivo de cada partida es, en teoría, batir la marca anterior, pero en el fondo es lo de menos. Con liarme a tiros como un loco, correr esquivando zombis y prendiéndoles fuego ya acabo satisfecho. ¡Y qué gratificantes son las armas! Desde un escopetazo que los detiene en seco a la aspiradora de cerebros, pasando por la espectacular máquina cortacesped (sentido homenaje a la película de culto "Tu madre se ha comido a mi perro"), todas las armas son un placer de usar contra las caricaturescas hordas de los muertos vivientes. A algunos les parecerá un juego muy simple y de bajo presupuesto pero, para mí, ¡es la mejor manera de librarse del estrés!



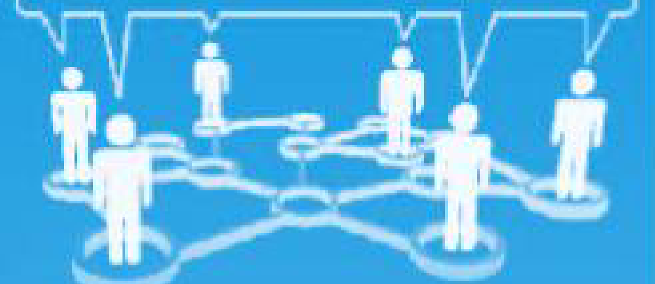


Más de 2.000 megaconsoleros

Crecemos y seguimos creciendo. Gracias a los megaconsoleros que seguís nuestros consejos y sabéis que actualizamos constantemente nuestra página en facebook (www.facebook.com/ClubMegaconsolas) y en twitter con las últimas noticias, fotografías y concursos, ya sobrepasamos los 2.100 "facebookeros" de nuestra revista. Y esperamos que cada vez seáis más y más, porque nos ayudáis y porque además de vez en cuando os lleváis algún premio que otro a casa. Los sorteos os encantan y en el de Bioshock + Oblivion para Xbox 360 le distéis bien al coco. Teníais que decirnos cuál era la mejor saga de la historia de los videojuegos y nos demostrastéis que sois verdaderos expertos en la materia.

Luciano Rodríguez Toribio
Opino que como no le toque a ‹Skyrim›, es que habrá un tongo MUY GORDO.

Da tu opinión a través de tus redes sociales favoritas



Diego Bote Santos
La saga ‹Monkey Island›. Más de 20 años haciendo que niños y adultos sueñen con encontrar el Big Whoop o con ser piratas capaces de aguantar la respiración bajo el agua más de 10 minutos.

Adrián Rodríguez Ares
La saga ‹Zelda›. 25 años recién cumpliditos, la creación del mago Shigeru Miyamoto sigue encantando a los jugadores más acérrimos a Nintendo, peques y mayores, noveles y veteranos.



CARCASA OFICIAL BATTLEFIELD 3 PARA PS3

Tu sala de estar, el campo de batalla.

Los fans de la saga bélica del estudio DICE «Battlefield» no dejarán pasar la ocasión de hacerse con una de estas carcasas oficiales del juego para su PS3. Calibur 11 y Electronic Arts son sus responsables. Con un diseño muy llamativo intenta captar y reproducir la atmósfera de caos que se vive en el campo de batalla del propio juego. Viene equipada con una mina Claymore y una granada de humo y está recubierto con motivos bélicos que resultan muy llamativos. Además cuenta con un colgador para los cascos, por lo que no sólo contribuye a crear un ambiente un tanto belicoso, sino que también resulta de lo más práctica. Un elemento por tanto, que hará las delicias de los fans adictos a este genial juego y convertirá tu salón en el auténtico campo de batalla. La saga «Battlefield» es una de las más populares del género bélico y ha vendido millones de unidades en el mundo.

BLACKFIRE COMPACT

El mando mini más completo



La casa Ardistel completa su gama de mandos para PS3 con uno nuevo: el *Blackfire Compact*, un mando muy completo, cómodo y manejable. Se trata de un "mini"mando inalámbrico con Bluetooth 2.0, y actualizable por USB que es compatible con todas las versiones de la consola PlayStation 3. Su diseño ergonómico está especialmente pensado para largas sesiones de juego. Incluye cuatro indicadores luminosos LED para indicar el puerto de conexión y el nivel de batería. Incorpora un sensor de movimiento de seis ejes y motores de vibración exclusivos "vibrationduo", dos gatillos y tiene un rango de alcance aproximado de ocho metros.

VOLANTE WIRELESS FORCE FEEDBACK XBOX 360

Realismo al volante

Disfrutar de los mejores juegos de carreras al máximo. Los aficionados a la velocidad virtual están de enhorabuena con este volante Wireless Force Feedback para Xbox 360 con el que podrán vivir toda la emoción de la conducción de auténticos bólidos como los que aparecen en juegos como «Forza Motor Sport 4» o «F1 2011» entre otros. Para aumentar la sensación de realismo, el volante viene acompañado de caja de marchas y juego de pedales. Dotado de tecnología Force Feedback y vibración, con dos motores que ofrecen ambos efectos. Lo que haga falta para hacer sentir a los jugadores como verdaderos expertos de las pistas y la carretera. El nuevo volante cuenta con una conectividad Wireless de alta respuesta de hasta más de 12 metros y 2,4 Ghz. El cambio de marchas es intercambiable de derecha a izquierda con lo que los usuarios zurdos también pueden disfrutar de la sensación de conducción. Asimismo tiene dos opciones de montaje, puede hacerse a una mesa o a una cabina de piloto mediante una abrazadera amoldable a las piernas. Está construido en metal y tiene agarres de goma para facilitar los giros precisos. Cuenta también con agarres en los pedales para que queden sujetos al suelo sin posibilidad de movimiento. Además el nuevo volante de la casa Madcatz tiene un puerto para auriculares para disfrutar al máximo de los juegos de conducción y las partidas online a través de Xbox Live.



LAS AVENTURAS DE TINTIN

El secreto del unicornio

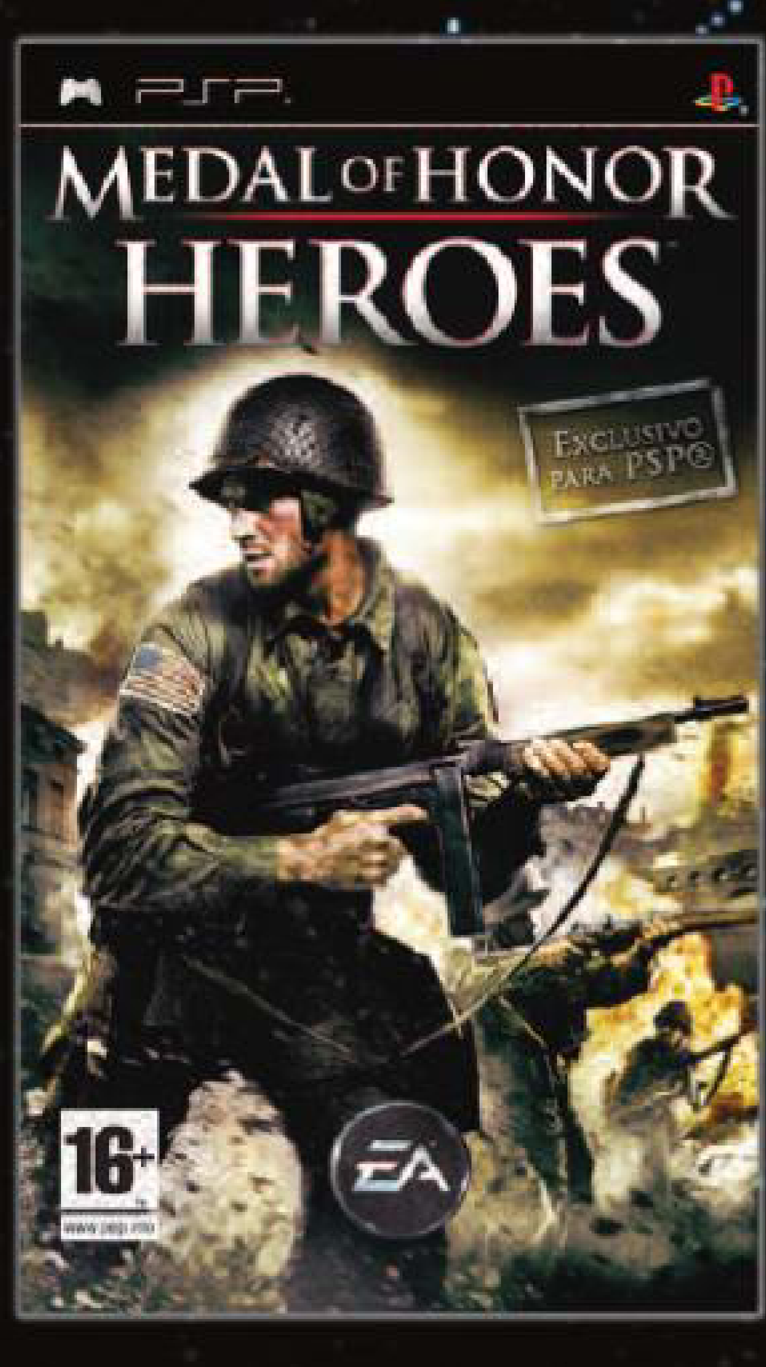


El intrépido periodista y su inseparable Milú son los protagonistas de esta historia de aventuras que ha sido llevada al cine por el mismísimo Steven Spielberg. El reportero creado por el artista belga Hergé aparece en esta cinta junto a los personajes que tantas veces le han acompañado en el cómic: Hernández y Fernández, el mayordomo Néstor y el capitán Allan. La película, con unos efectos increíbles y una ambientación de lujo, narra una nueva aventura en la que se adentra el periodista y sus amigos. Después de comprar la maqueta de un viejo barco en un mercadillo, dos hombres intentan pagarle una cantidad desorbitada por ella. Tras negarse a vender, la maqueta es robada. Y es que en el mástil estaba escondido el mapa de un importante tesoro.



Los mejores juegos para tu PSP a un precio irresistible
































EA SPORTS
FIFA STREET
JUEGA CON ESTILO
A LA VENTA 15 DE MARZO DE 2012
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
WWW.FIFASTREET.ES